Tot.137-138

本期攻略：机战J、君临都市、火爆狂飙、真三4猛将传

游戏机实用技术
TV GAME

2005东京游戏展

108页巅峰直击



附赠东京游戏展DVD

115分钟精彩影像收录

猪笼城寨别册

本期赠品

Gamehalo DVD

最终幻想VII

2005.10B11A 定价：RMB 19.6

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 21>

&3DM-SMV
www.plumbook.cn


GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.
www.e-gtco.com
新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地动漫书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。游戏的时代，游戏的节奏，我主张个性的生活，我追寻自己的游戏感觉。因此“新机地”让你的时尚个性体验从此开始……
全国最强动漫、模型、游戏机专门店
新机地全国连锁 加盟计划 启动中……
全国最具规模的游戏专起店货品的价格最低。“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。
电 话：0755-82286364
手 机：13802233900
游戏专卖店
品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。
电 话：0755-25192481
手 机：13828796288
动漫书店
最齐全的各类军用模型，最专业的军模介绍和军模交流。是各位军模迷们最爱的天地。
咨询电话：13798447600
军模专卖店
上万种各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。
电 话：0755-25198828
手 机：13802233900
动漫模型店
新机地铜锣湾（华强北 华侨城）直营连锁旗舰店
新机地与全国零售巨头企业铜锣湾百货合作。打造一个游戏领域最具规模的全国连锁企业。
加盟热线 0755-82252632
欢迎本地及全国零售/批发
革新阅读消费模式 五星级休闲书坊 book.e-gtco.com
占地400平方米，宽敞明亮、装潢精致。多达三万本原装港、日、台、中等地区经典漫画作品。
24小时给您 最稳健、最可靠的
网上潮流游戏、动漫精品商店
www.e-gtco.com GTCO机迷会
官方网站：www.e-gtco.com 动漫网站：book.e-gtco.com 电邮：gtco@e-gtco.com 联系人：杨宇红 手 机：13802233900
客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）


ACG工作室与UCG首度合作！ 打造国内动漫市场优势品牌！
机动战士 ガンダム SEED DESTINY 完全事典
机动战士高达SEEDDESTINY的一切尽在本书中！
《机动战士高达SEED DESTINY》
完全事典
160页大16开精美特辑
＋主题曲PV珍藏VCD＋精选金曲CD
剧情介绍、人物分析、机体大鉴、精美插画、经典场面、
世界解惑、手办欣赏、同人美图、总体回顾、
制作人声优直击访谈、官方及同人爆笑漫画
10月中旬
全国上市
ACG STUDIO
Animation Comic Game
荣誉出品
国内动漫精英汇聚而成 ACG工作室首度出击

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人 第十四辑

10月中旬·相约金秋

levelup.cn 详情请关注www.levelup.cn

144页文字大餐
游戏文化游人体验

120分钟听觉盛宴
电玩动漫流行经典

追加超值套装赠品
更多实惠更加厚道

游戏人 三周年 一如既往的精彩

不一样的时空，一样的游戏人



[传世之书]
速度背后的传奇
——伟大的赛车游戏和伟大的赛车文化

[ACG SHOW]
新世纪福音战士
——十周年补完计划

[特别企划]
另类的美学
——反传统主角大集合

[斑斓之书]
被遗忘的神明
——古埃及诸神与传说

[滩边旧拾]
光之梦，月之旅
——《光明力量》系列漫谈

[幻影斗技]
论格斗游戏中的真实武学
——第三回 拳击·第四回 空手道

[游人小说]
开始&结束/樱花之红，月夜之黑

[卷尾特辑]
浮华若梦五十年
——迪士尼乐园50周年庆特辑

……

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



《最终幻想VII 再临之子》大特辑

十月中旬全国上市

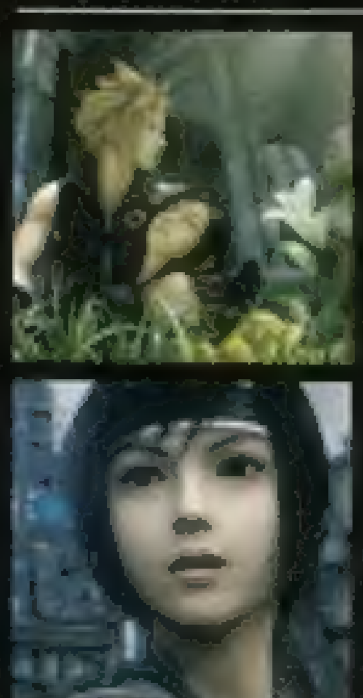
最新游戏预告片让你大饱眼福

近期游戏金曲MV为你一网打尽！

文字内容收录

DVD影像收录

BOOK



从游戏到电影，带你亲历主角克劳德成长的每一步；从艾丽丝到蒂法，全面剖析每个角色的心路历程；关键词大解析，深入了解《FFVII》的内部世界，呈现最完美的《再临之子》！

零距离接触导演野村哲也与执行导演野末武志，看他们如何讲述电影背后的制作历程；亲临威尼斯现场，一起感受席卷世界的幻想狂潮；丰富周边全部展现，保证看到眼花缭乱！这一切只为了打造你的最终幻想！

DVD

精简版的《再临之子》，把最精彩的部分浓缩提炼，节奏绝对紧张到让你喘不过气！同时收录冰室京介倾情演绎的主题曲《CALLING》MV欣赏，配合着低沉的嗓音及摇滚的风格，让你慢慢温习曾经的感动！最后，还有神秘特典大放送！丰富的影像、精彩的内容就在《游戏光环DVD》！





斗剧05「斗之魂」

带你现场感受最高水平格斗游戏盛典

精彩对局鉴赏+名选手现场采访

Game Video Magazine

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME
总第137・138期 TV GAME半月刊
2005年10月B・11月A合刊



10B・11A
COVER STAFF
封面用图:原创
封面画师:陈杰
封面设计:Jason

| 健康游戏忠告 |

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

金秋巨献 TGS巅峰直击 6



P.6 东京游戏展2005
走在最前端展望未来！

「游戏情报站」

115 Bandai Namco 正式成立，游戏部即将整合
115 迷你新势力！ GBM 首周销量 15 万
115 美版 X360 现已脱销
116 X360 版《大富翁：超梦幻之旅》公开
117 索尼全球回收 350 万套超薄 PS2 电源

「特快专递」

125 马里奥网球 ADVANCE
126 逆转裁判 新生的逆转
127 世界足球 胜利十一人 9 无所不在

「攻略透解」

138 超级机器人大战 J
150 君临都市
157 真・三国无双 4 猛将传
164 火爆狂飙：复仇
168 神话传说

「研究中心」

182 捉猴啦 3
186 世界足球 胜利十一人 9

特别企划

128 月下夜想曲
——游戏世界月之解析

特稿

133 领跑次世代
EA的次世代战略

游戏立方

176 秘密花园特别版
212 多边共享区
216 问题小卖部
217 邪魔院
218 绘梦人
220 模拟器之王MAME简介
222 大家的秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		

世界传说 换装迷宫3 ①	Namco ②	③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	2005年1月6日 ⑥	E版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧	自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M	⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫		⑬推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王桦 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈放康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴淦 钱维量 许潇俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年10月16日
定价：人民币19.60元

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容



带你来临现场感受TGS2005!
收录超过30个游戏预告片!

小提示：
杂志内文中有 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

灵魂能力III	反乱猎人 X	梦幻之星 宇宙	樱大战 1&2
山脊赛车 6	街头霸王ZERO 3 再度升级	刺猬阴影	如龙
赝品画廊	新旧洛克人	索尼克冲击	索尼克次世代
.HACK//G.U.	极魔界村	索尼克滑板	世嘉次世代街机
新鬼武者 幻梦之晓	红侠乔伊 乱斗嘉年华	为你而生	死魂曲 2
鬼泣 3 特别版	红侠乔伊 摩擦!	世嘉拉力 2006	潜龙谍影 4 爱国者之枪
怪物猎人 P	生化危机 4	超级火枪英雄	X360 新作大集合

每期固定栏目

118 新作发售表 — 近期即将发售的游戏列表
120 排行榜 — 检阅游戏销售的实际成绩
122 黄金眼 — 最近发售游戏的多视角评价
188 火热秘技 — 最快速、最实用的秘技火热呈上
189 电子竞技场 — 报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力
192 游戏动漫园 — 游戏与动漫的互动
194 游风艺苑 — 拿起画笔，描绘你自己的游戏
196 自由谈 — 让读者玩友在此畅所欲言
203 互动信箱 — 一起办好属于大家的游戏杂志
204 读编往来 — 读者与编辑的轻松交流
210 小编寄语 — 倾听小编们的生活感悟

游戏界基本用语解释

公司 Taito：创立于1953年，当时名为太东贸易株式会社，主要业务是进口杂货和小型自动售货机的销售。1956年开发了日本第一台国产点唱机，其后开始投入娱乐机器设备的开发与销售业务。1978年Taito由于开发出《太空侵略者》而成为日本街机业开拓者。2005年9月28日，Taito正式成为Square Enix的子公司。

人物 田中弘道：曾是《最终幻想》生父坂口博信的同学，参与了《最终幻想》和《最终幻想II》的开发。其后与河津秋敏合力开发了GB的《沙加》、《圣剑传说》等多款名作。2002年由田中弘道主持开发的《最终幻想XI》是该系列的首个MMORPG。

术语 LCD：全称Liquid Crystal Display，为平面超薄的显示设备，它由一定数量的彩色或黑白象素组成，放置于光源或者反射面前方。液晶显示器功耗很低，因此备受工程师青睐，适用于使用电池的电子设备。

游戏 《生化危机》：日版名为“Biohazard”，美版因为有某乐队率先取名为“Biohazard”，因而更名为“Resident Evil”。该系列开创了“恐怖生存类”游戏的新方向，目前的系列最新作是还未发售的《生化危机5》。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA
超级机器人大战 J 123 138
金色的卡修 卡片大乱斗 GBA 188
马里奥网球 ADVANCE 123 125

NDS
逆转裁判 新生的逆转 126

NGC
FIFA 街头足球 124

PS2
FIFA 街头足球 124
第 3 次超级机器人大战 α 188
幻梦狂想曲 123
火爆狂飙：复仇 122 164
火影忍者 漩涡忍传 188
君临都市 122 150
雷电III 188
泪之指轮传说系列 贝里克物语 188
神话传说 168
世界足球 胜利十一人 9 186
真・三国无双 4 猛将传 122 157
致命格斗 少林和尚 123
捉猴啦 3 182

PSP
世界足球 胜利十一人 9 无所不在 123 127
水银 188
脱狱潜龙 清算 188
小死神 188

Xbox
FIFA 街头足球 124
忍者龙剑传 黑之章 122
致命格斗 少林和尚 123

TGS巅峰直击部分的游戏索引请见第7页

www.plumbook.cn

TGS巅峰收视指南

带您逛展台

P.8.

MICROSOFT	8
SCE	10
KONAMI	12
BANDAI NAMCO	14
CAPCOM	16
SEGA	18
SNK PLAYMORE	20
SQUARE ENIX	21
TAITO	22
KOEI	23
TECMO	24
ATLUS	25
TOMY	25
D3	26
元气	26
CLIMAX	27
儿童区	27

P.36.

TGS现场试玩报告大拼盘

■ 来自TGS现场滚烫出炉的第一手新作试玩报告，共计28款游戏，其中包括数款次世代机种X360的游戏。

P.42.

TGS劲作特报

PS3劲作特报	42
X360劲作特报	50
PSP劲作特报	59
PS2劲作特报	68
NGC劲作特报	92
NDS劲作特报	93
多机种劲作特报	96

P.102.

TGS新作短波

■ 13款TGS关注作品的介绍

UCG TGS TEAM随笔

MGS4，我的生命因你而升华。

——SOUL

部分展台的"拍摄禁止"让人难受，不过最强的还是Square Enix，隔着50米拍也不行！

——Gouki

有一双好鞋真的可以让你轻松不少。

——邪魔天使

在现场参加由制作人亲自主持的对战比赛是展会中最难忘的时刻，未能在比赛中有所斩获是最大的遗憾。

——沙罗

TGS并不是一个孤立的展览，它已经成为日本玩家生活的一部分，像是你的妻子或好友不时带给你的惊喜。

——泰坦

哈哈……(自从与索尼克合影后一直保持傻笑状态的猫太)

——猫太

说自己像"刘姥姥进了大观园"并不夸张，因为这大观园的确够大、够惊奇。

——LIKY

走路、拍照、记录，再走路、再拍照、再记录……在TGS的这三天中，能坐在会场的角落里倚墙休息10分钟对我来说就已经是一种享受了呀。

——卡伦

ULTIMATE & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

P.28. 革命控制器公布！

P.34. 评论：前哨战

TGS情报站

P.48. 66. 90. SHOWGIRL 霓裳倩影

P.100. COSPLAY

2005直击

最终，索尼、微软及任天堂还是在TGS 2005"打"起来了，只不过这次三大厂商的作秀手段截然不同，这倒也是游戏主机大战史上前所未有的。未来主机的大战虽然"秀色可餐"，但还是现时代主机的新作看起来更实在一些，PS2、PSP、NDS上新的大作是一浪接一浪地公布，甚至可以让你完全忘记次世代。

TGS游戏索引

NDS

超级猴球 DS 104
多拉A梦 野比太的恐龙2006 DS 103
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 95
失落的魔法 94
死神 BLEACH 驾驭苍天的命运 38
索尼克冲击 40
为你而生 40
问答小子 38
异度传说 Ⅰ·Ⅱ 93

NGC

霸天开拓史Ⅱ 最初之翼与众神之子 92
刺猬阴影 40
金刚 41
斯巴达：全面勇士 96
死神 BLEACH 面向黄昏的死神 104
索尼克滑板 98

PS2

.hack//fragment 83
SIMPLE 2000系列 御姐武戏2 38
刺猬阴影 40
地狱犬的挽歌 -最终幻想Ⅶ- 85
恶魔城 暗黑的诅咒 41
恶魔召唤师 葛叶雷道 72
格斗之王 最强冲击2 105
怪物农场5 马戏团大篷车 102
鬼泣3 特别版 102
幻想水浒传Ⅴ 39
皇牌空战 零 贝尔肯战役 70
金刚 41
灵魂能力Ⅲ 88
梦幻之星 宇宙 74
潜龙谍影3 生存 81
生化危机4 36
深渊传说 84
胜利大夺还2：波塞冬计划 104
侍魂 天下一剑客传 105
世嘉拉力 2006 80
斯巴达：全面勇士 96
死魂曲2 78
索尼克滑板 98
天下人 82
王国之心Ⅱ 86
新鬼武者 39
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 68
银河游侠 76
战神 40

PS3

GT赛车5 45
鬼泣4 46
潜龙谍影4 爱国者之枪 42
索尼克次世代 58
源氏2 45

PSP

LOCOROCO 41
TalkMen 64
超级机器人大战MX Portable 39
比波猴学院2 103
反乱猎人X 41
福福之岛 40
怪物猎人P 40
怪物王国 水晶召唤师 65
极魔界村 63
紧急出口 62
潜龙谍影ACID 2 59
赏金猎犬 39
头文字D STREET STAGE 60
我们的块魂 103
新旧洛克人 41
音乐爆破 41
樱大战1+2 103
战国无双 61
真·女神转生 恶魔召唤师 38

Xbox

刺猬阴影 40
恶魔城 暗黑的诅咒 41
金刚 41
斯巴达：全面勇士 96
索尼克滑板 98

X360

大家来派对 104
大神 38
赋法战争 37
合金猎犬 52
九十九夜 36
卡美奥：元素之力 37
丧尸围城 56
山脊赛车6 36
世界空军 57
使命召唤2 37
捧角玫瑰XX 54
死或生4 50
索尼克次世代 58
真·三国无双4 Special 37
最终幻想Ⅺ 亚多鲁甘的秘宝 102

东京攻略Ⅱ

记载着UCG TGS TEAM各成员在东京期间的感想、体会，以及有趣的见闻。

P.106. 遥远的祝福

■ 由泰坦从独有角度为您描述东京之旅。

P.107. 众编的东京花絮

P.113. 猫太日食讲座

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



MICROSOFT

——最佳展台设计



■X360游戏的试玩区。



■"X360概念区"的沙发好像很舒服的样子啊。



■微软展台地图。



■《最终幻想XI》试玩区的"猫女"SHOWGIRL。

微软的展台可以说是全场最考究、最漂亮的展台了，不论是配色、布局还是细节部分的装饰，再次显示了微软的财大气粗以及微软进军日本市场的坚定决心。

微软这次展出，可以说彻底"抛弃"了Xbox，而改为专心展出X360，整个展台的布置也很"X360化"。首先色调上，微软整个展台都选用了白与嫩绿相间的用色；其次整个展台的布置，仔细观察，你会发现其实整个展台的布局就像是一个X360的环状LOGO，的确是蛮有意思的。而在细节的装饰上，从天顶的"柱林"式设计到每台试玩机的设计，都堪称是细致而漂亮。

在展台的结构上，正中央是X360的大剧场，这里从早到晚一直不断地循环播放着X360游戏的宣传片，这和索尼展台特设的PS3大剧场可以说是相映成趣，因为PS3大剧场也是从早到晚都在播放游戏宣传片，所不同的是，索尼是方形的剧场，周围是封闭式的而且全是黑的；而微软的则是圆形剧场，周围是白的，而且是开放式的。白色的、开放式的环境虽然看起来比较漂亮，但却会让大银幕的投影效果大打折扣。

值得一提的是微软特别开设的一个"X360概念区"，这里被设计成好几个非常舒适、非常有品位的客厅环境，有舒适的沙发，42寸等离子电视等，每个客厅还有专门的SHOWGIRL来为你讲解如何使用X360的在线娱乐，目的就是让参观者在这个虚拟客厅提前体会一下"未来的娱乐形态"。

关于展台人气：虽然客观上说，微软的展台布置水准非常高，但这并不代表微软展台就可以成为超高人气的展台。从三天的展出情况来看，微软展台的人气不算低，但显然不及其他展台人气高……归根结底，现在X360上让日本人喜闻乐见的游戏还是不够多，一些美版游戏的展出更是遭遇只有外国人试玩的尴尬。所展出的游戏中，试玩人最多的就是由水口哲也监制的《九十九夜》，不过这其中很大一部分原因是试玩《九十九夜》就可以获赠一个《九十九夜》铁盒(内装一支特制小电筒，将光照到墙上可以看到《九十九夜》的LOGO)。

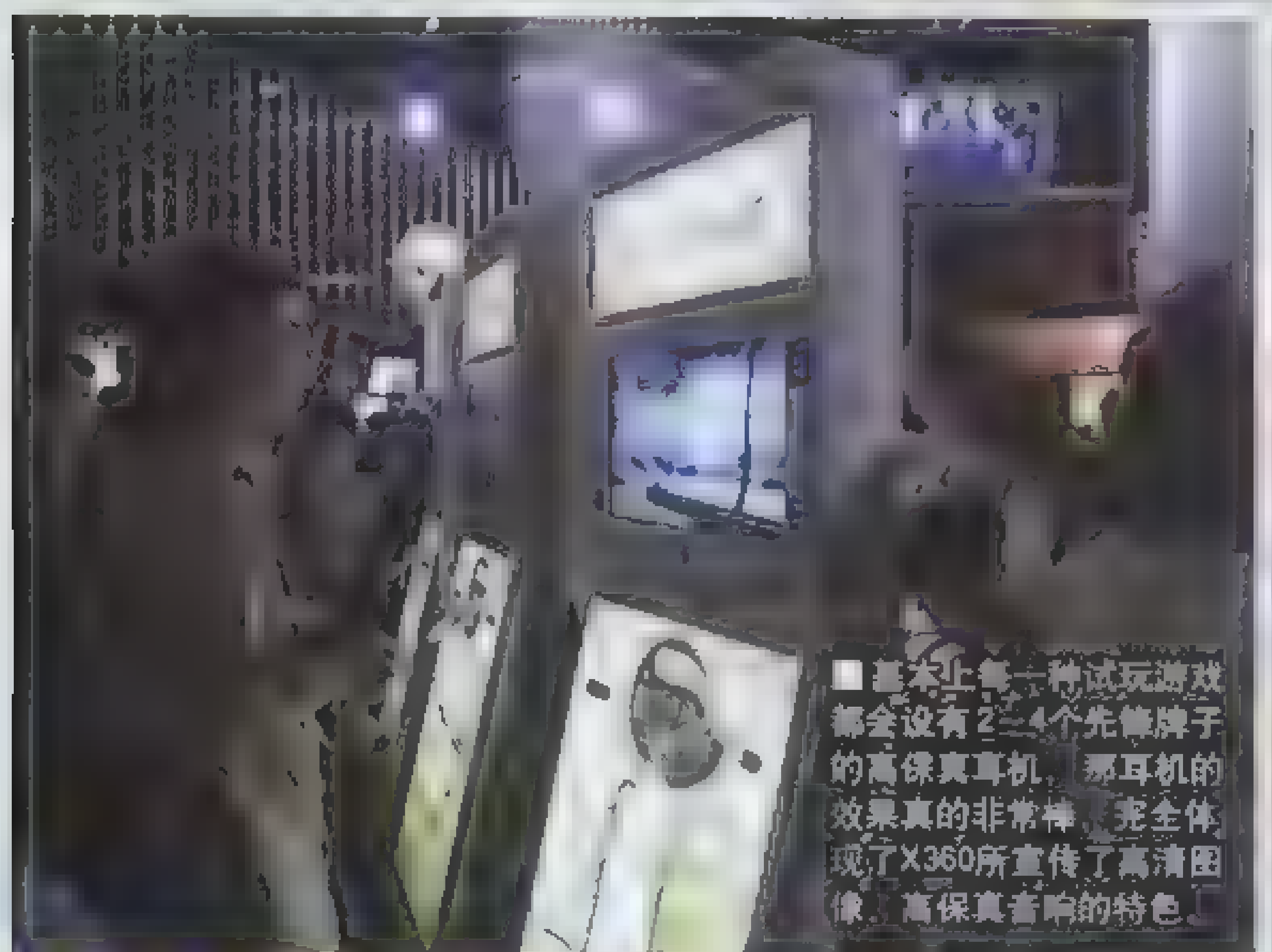
www.plumbook.cn



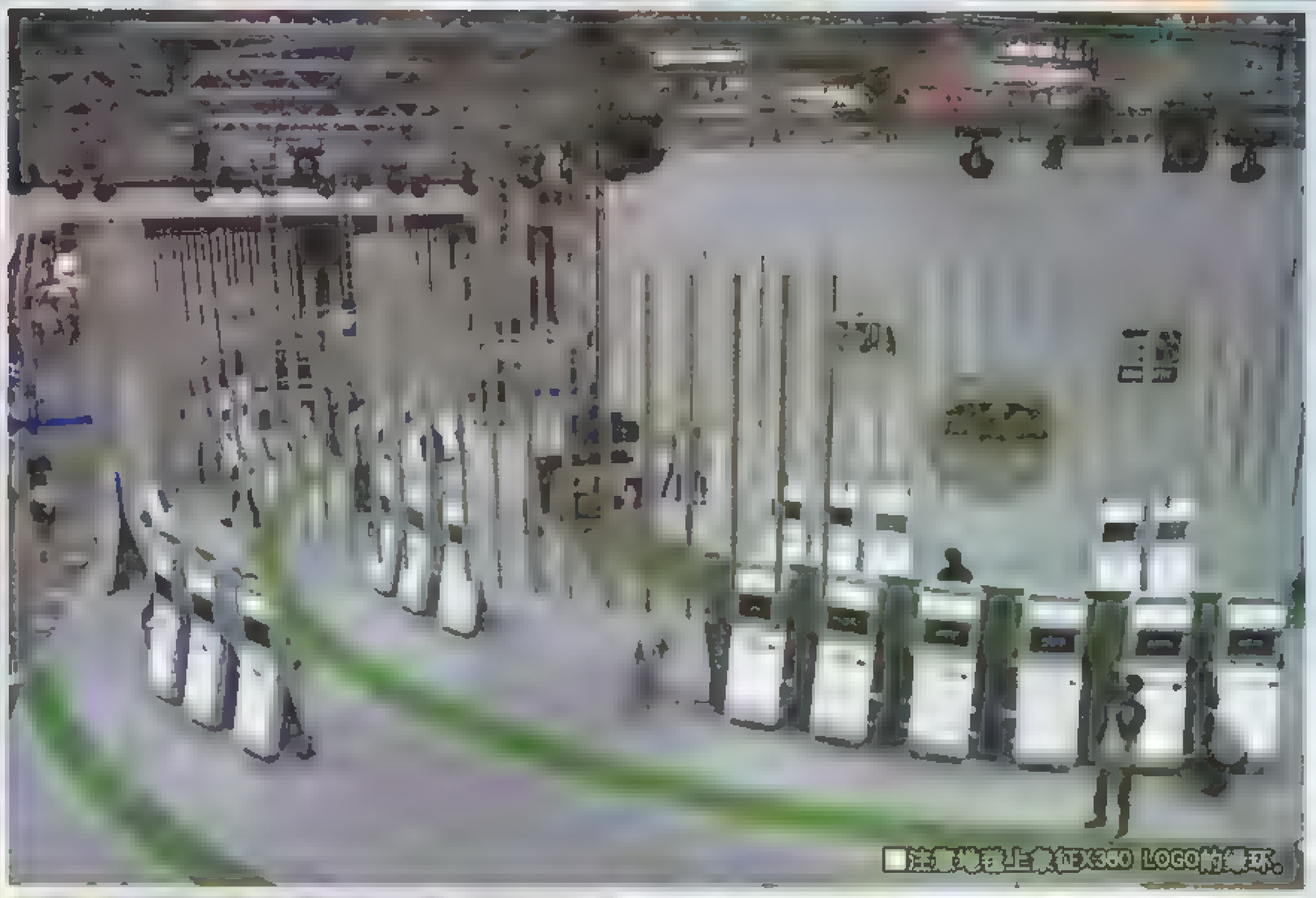
■在微软展台中专门划出来一块来为《最终幻想XI》作秀，显示出微软对Square Enix的重视。



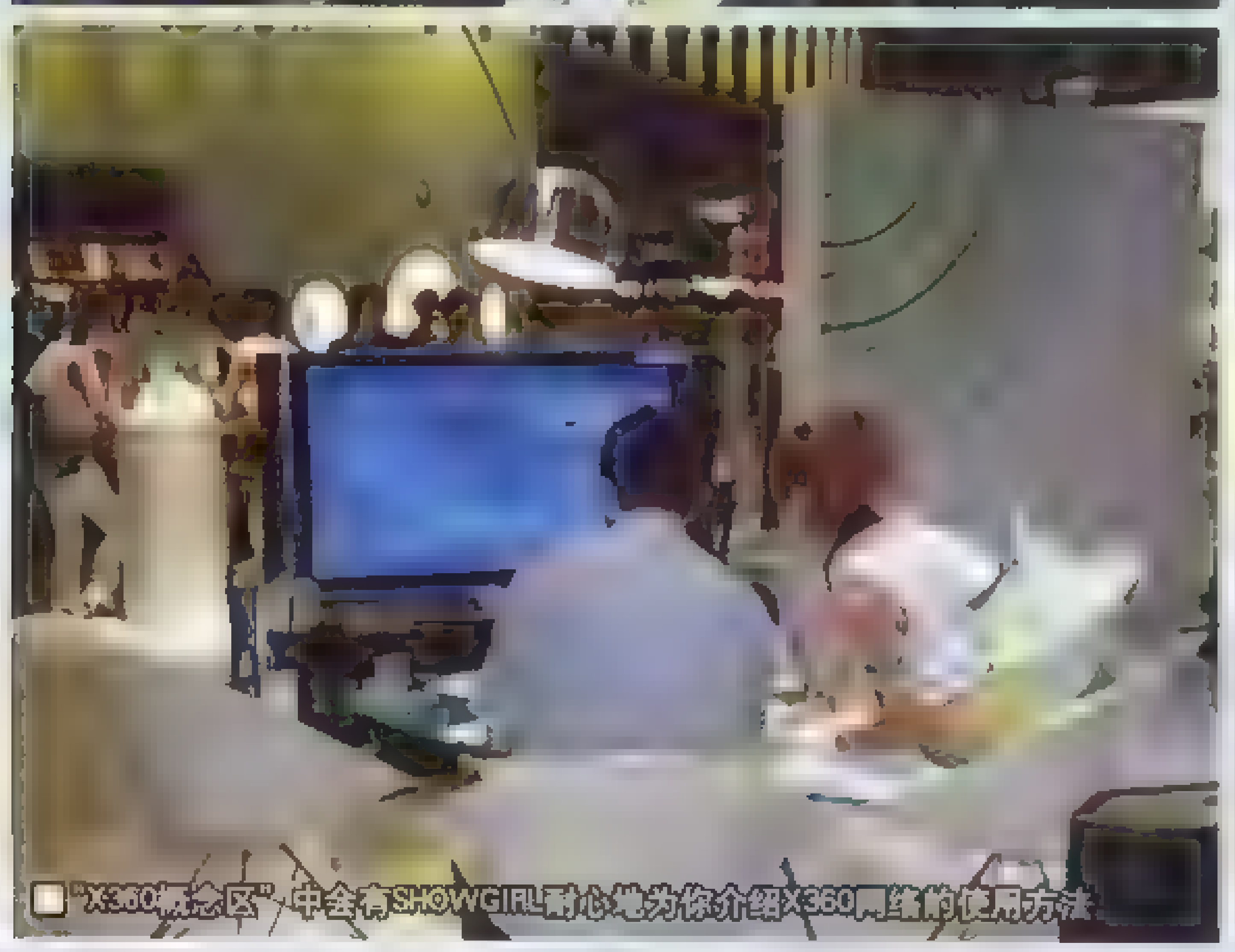
■《九十九夜》的试玩区，微软展台最具人气的试玩区。



■基本上每一种试玩游戏都会设有2～4个先锋牌子的高保真耳机，那耳机的效果真的非常棒，充分体现了X360所宣传了高清图像、高保真音响的特色。



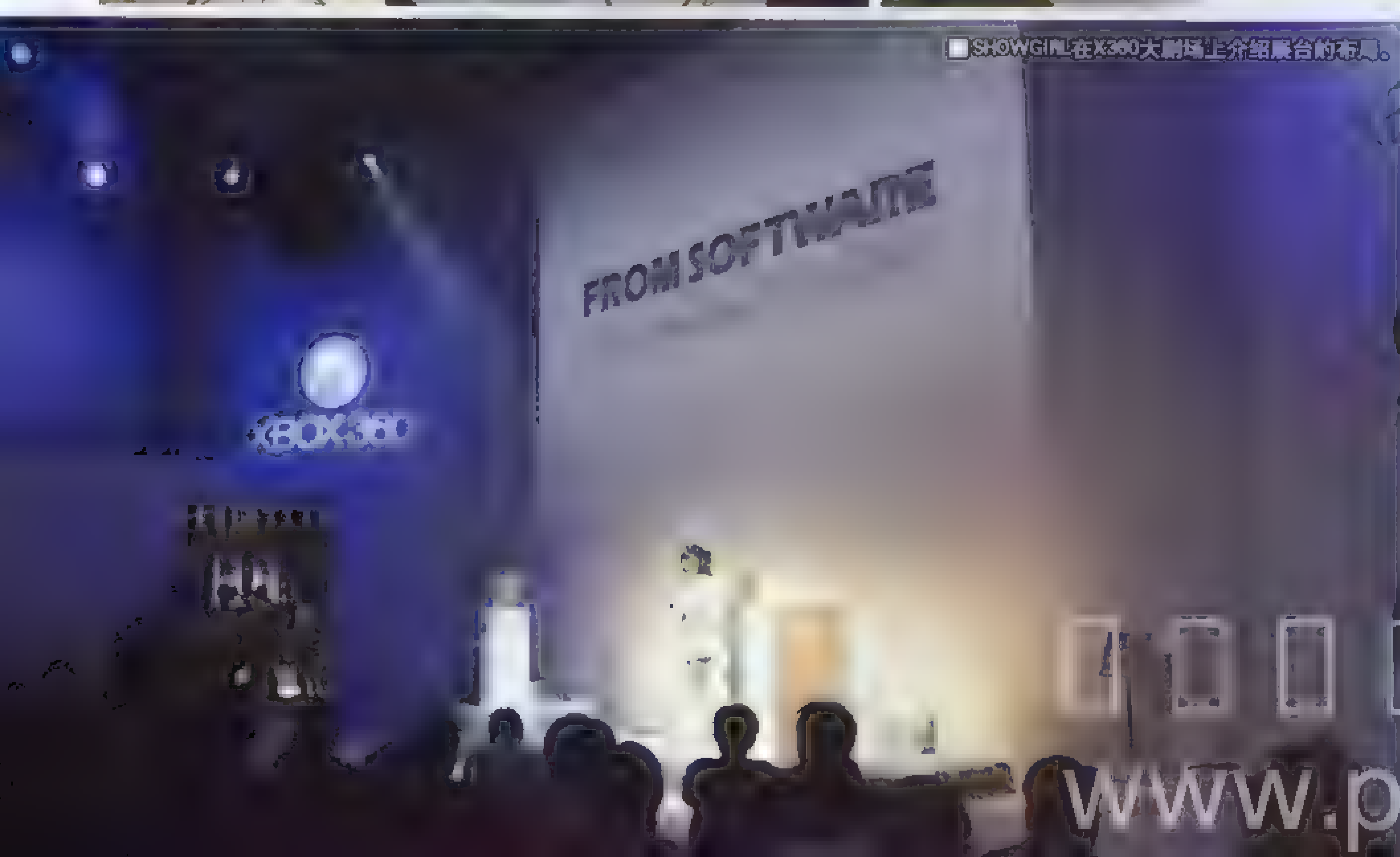
■注意地毯上象征X360 LOGO的绿环。



■“X360概念区”中会有SHOWGIRL耐心地为你介绍X360网络的使用方法



□“X360概念区”一角，是不是很温馨雅致的设计？



■SHOWGIRL在X360大剧场上介绍展台的布局。

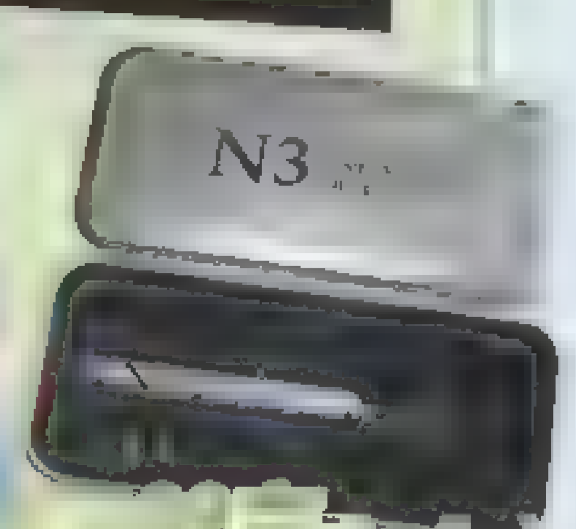
来自微软展台的礼品



X360宣传册



明信片



纪念手电筒



SCE——最具影音震撼力的展台



■相较之微软的"圆环"，SCE展台的风格就是"方"，一切都是方形的，展台是方形的，各展区是按方形划分的，连所有游戏的标识都是方形的。

之所以称之为最有影音震撼力的展台，完全是因为SCE布置的那间具备业界顶级水准的大型PS3剧场。虽然展会现场不少厂商都搭建了剧场，但全部都不足以和SCE这间大剧场相提并论。不论是整个剧场的大小、银幕的尺寸、音响的震撼力，还是图像的清晰度，PS3剧场都做到了本届TGS的最强，尤其是画面的清晰度和亮丽度，你几乎无法相信，这竟然是用投影机播放出来的，这简直就是显像管屏幕级别的清晰度和亮度嘛。



在整体结构上，SCE展台的布置可以说非常规整。整体展台是个长方形，从东到西，又被整齐地切成了3块的方形，分别是PS2游戏试玩区、PSP游戏试玩区以及PS3大剧场。大剧场不论是里里外外都是一片黑色调，而PSP及PS2试玩区都采用了亮丽的纯白色调，再配合展台小姐们清一色的黑衣白裤，让整个展台内部呈现出"干净"的柔和感。由于是硬件商，因此SCE展台集合了几乎所有PSP及PS2大作的试玩机，基本上你想得到的大作这里都可以试玩得到，比如PS2平台的《MGS3 S》、《新鬼武者》、《大神》、《深渊传说》、《王国之心》等等，以及PSP平台上的《战国无双》、《WE9》、《机战MX》等等，其实SOUL感觉比较出彩的是PSP试玩区，因为这里展出了好几款SCE的PSP原创新作，让人眼前一亮，尤其是《TALKMAN》和《LocoRoco》，这些作品不但很具有创意，而且也充分体现了PSP作为高性能掌机的硬件特性。（具体的试玩报告，请参见本期相应的栏目）

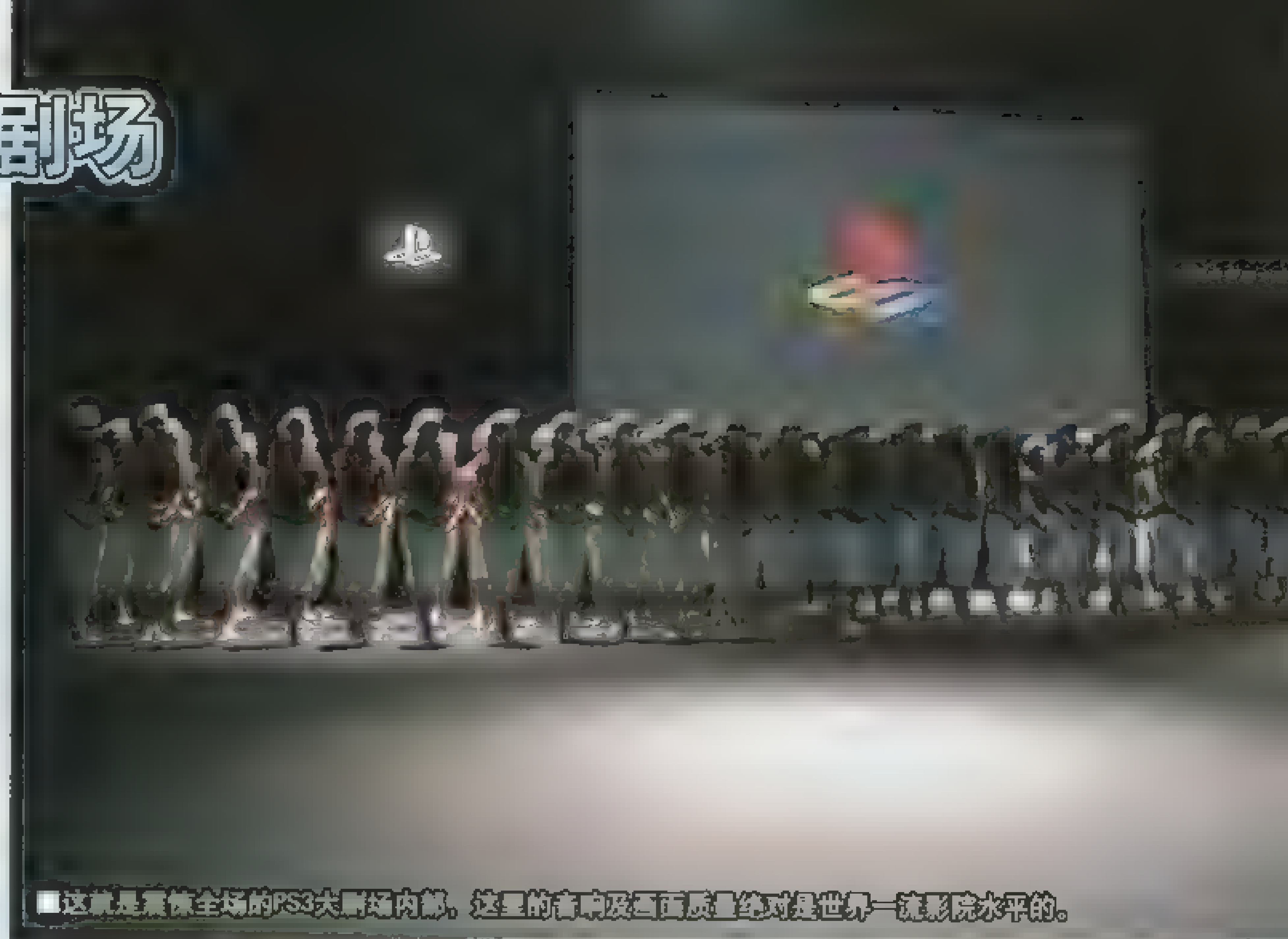

■PSP试玩区，左边就是创意新作《LocoRoco》的试玩台。

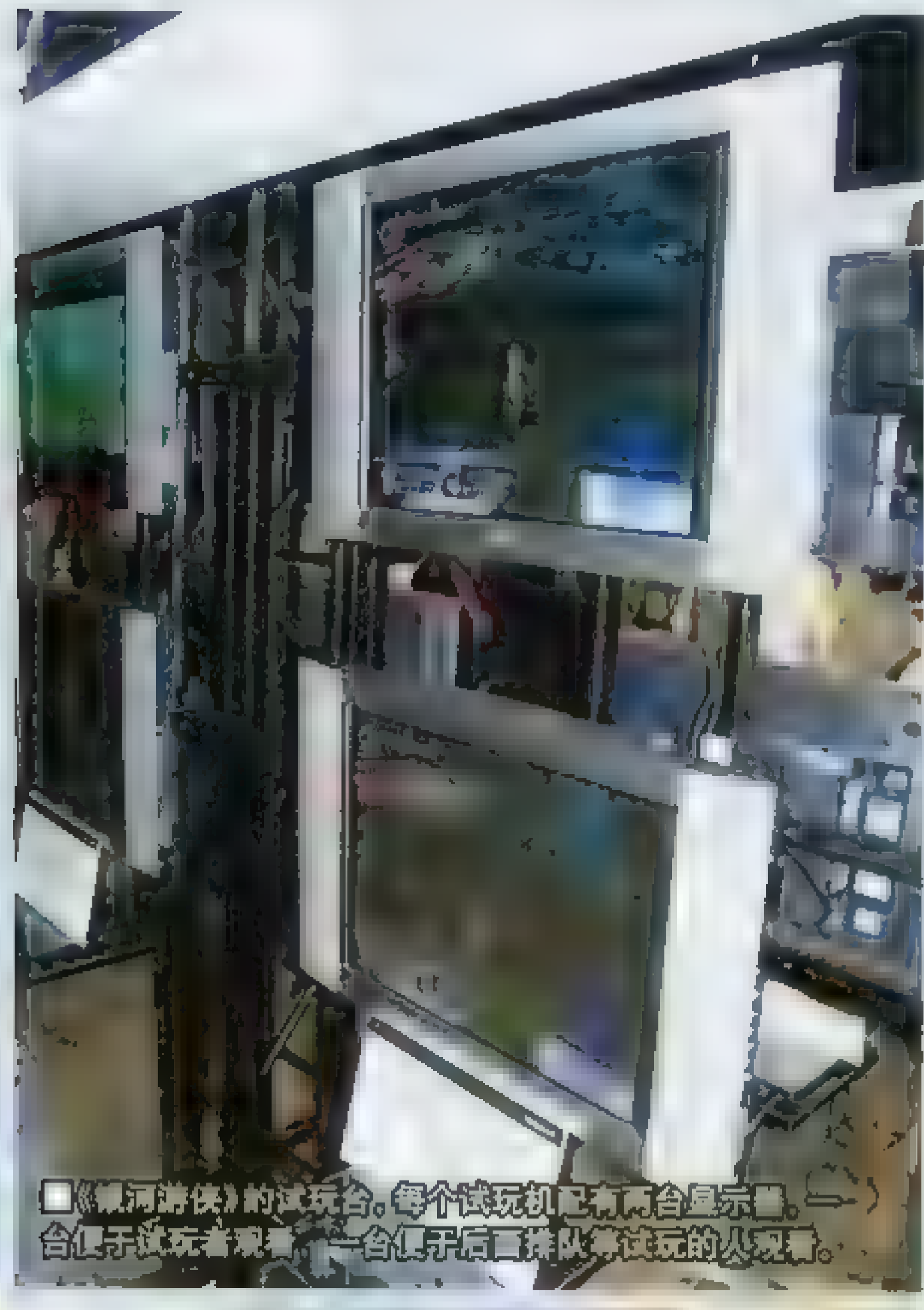

■淘气的比波猴自然要来撒一回野。

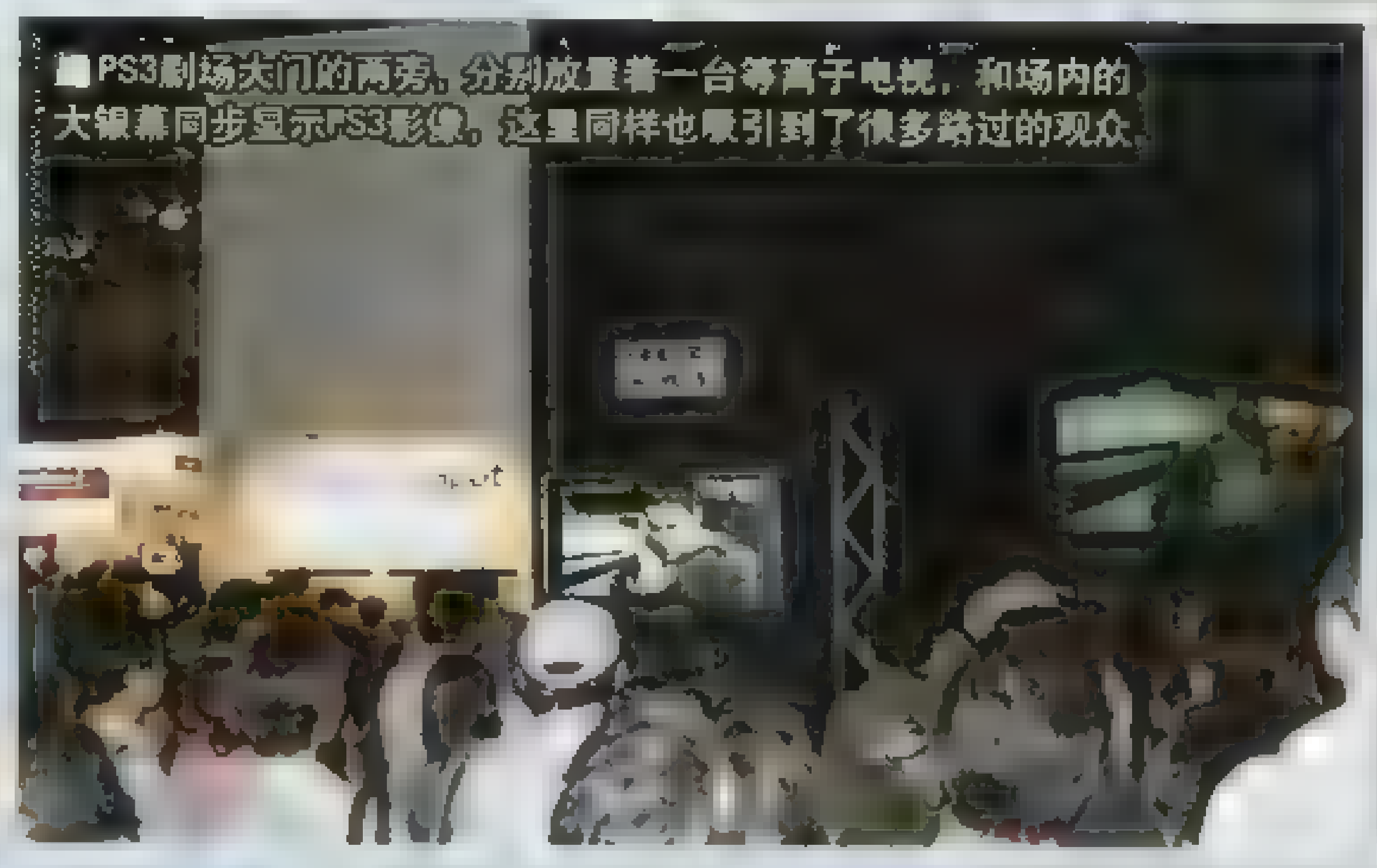
占SCE展台面积40%的PS3大剧场

说回SCE那间PS3大剧场，其实光有好的影音设备没用，也要有好的节目配合才行，这一点，《MGS4》预告片在全球范围内的首度公布绝对够分量！虽然《MGS4》也在Konami自身的专有剧场里演出，但其播放效果显然不及这个PS3剧场。站在PS3剧场欣赏《MGS4》预告片，这是一种什么样的享受啊！对于SOUL来说，真的已经不知道如何描述自己受到的感动了，也许就如在前面ＴＧＳ随笔中所说的那样，"我的生命因此而得到升华！"除了《MGS4》预告片以外，PS3剧场也公布了很多其他PS3游戏的影像，除了曾在E3时公布的那些影像之外，新的《GT》赛车概念影像、《源式2》、《装甲核心4》及《索尼克》等，都是这次新追加的PS3画面。

必须指出的是，久多良木健曾于E3时宣布PS3将于2006年春发售，但这次展会上，却没有任何PS3的试玩机，而且从所公布的游戏影像可以看出，这些所谓的PS3游戏都只处于很初期的开发阶段……PS3主机的开发进度也可想而知。本来没有PS3试玩机是应该让大家感觉很失望的，但SCE却凭着更强的PS3游戏影像，以及超强震憾力的大剧场挽回了一些人气。


■这就是震惊全场的PS3大剧场内部，这里的音响及画面质量绝对是世界一流影院水平的。


■《银河游侠》的试玩台，每个试玩机配有两台显示器，一台便于试玩者观看，一台便于后面排队等试玩的人观看。


■PS3剧场大门的两旁，分别放置着一台等离子电视，和场内的大银幕同步显示PS3影像，这里同样也吸引到了很多路过的观众。


■PS3剧场的外侧，放置着曾于E3时公布的PS3主机及手柄造型。



■SCE的PS2试玩区，汇集了诸多第三方厂商的全新大作。



■《TalkMan》试玩间，在会场难得有这样可以坐在明亮的房间里悠然自得地试玩的游戏。


■《死魂曲2》的"恐怖"小黑屋，从试玩的队伍长度可以看出本作受期待的程度。


■PS SPOT，你可以带着自己的PSP在这里下载游戏的试玩版，这样就不用再苦苦排队等试玩了。

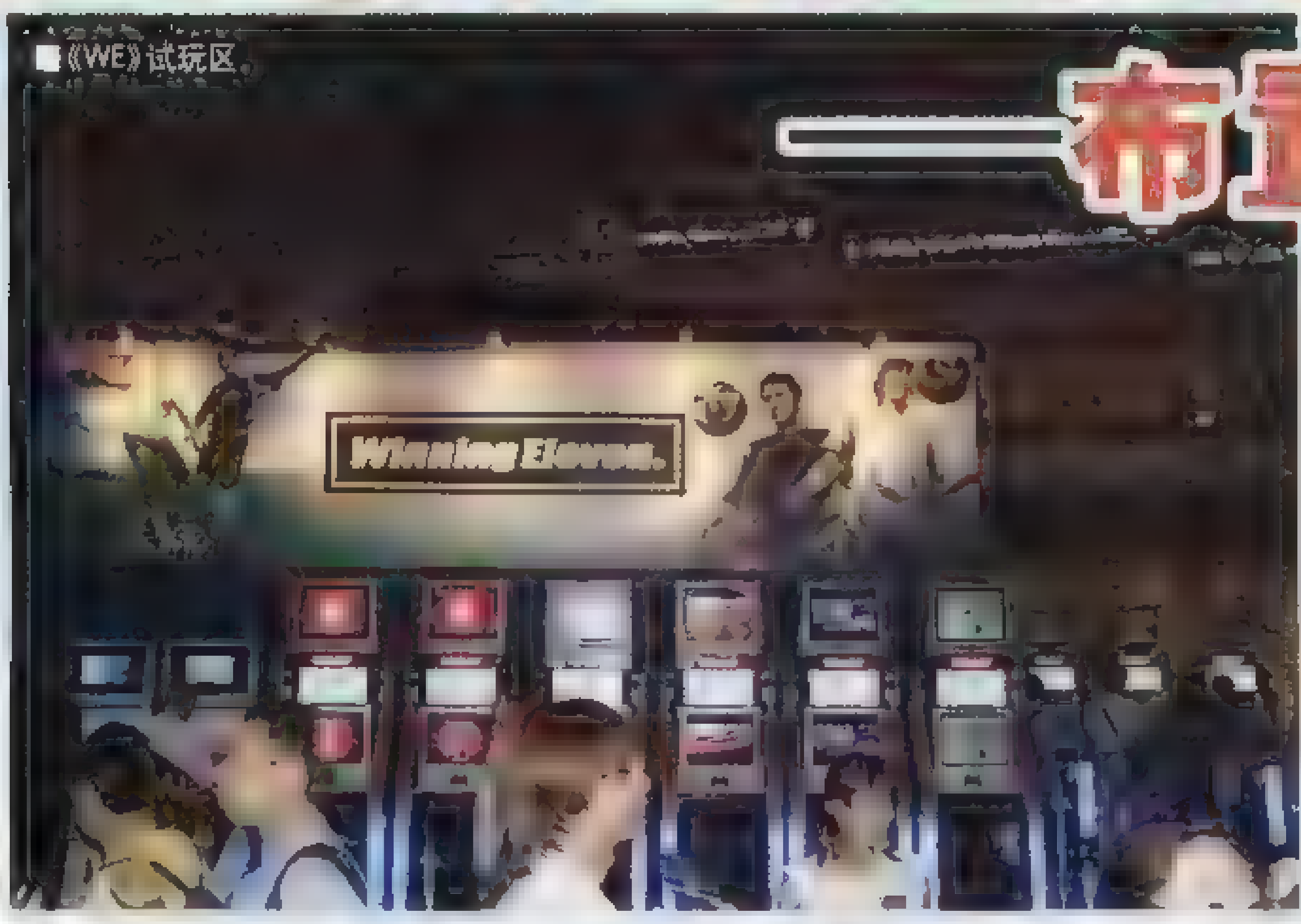
来自SCE展台的礼品



SCE展台的赠品可以说"无功无过"吧。赠品主要就是4种，包括SCEJ作品的宣传册、PS3的超长明信片、以及《高机动幻想 交响诗篇 白之章》的音乐CD。另外比较豪华的应当是玩家们《死魂曲2》之后就……出的宣传……过……试玩人太多，因此要拿到这张……实并……，PS3明信片……了……定，显得比较别致，……也……因此也算是蛮精致的赠品。说到《高机动幻想 交响诗篇 白之章》，这似乎是一款相当核心玩家向的游戏，但却在现场直接派送大量的音乐CD（无须试玩），似乎让人感觉有些莫名其妙。

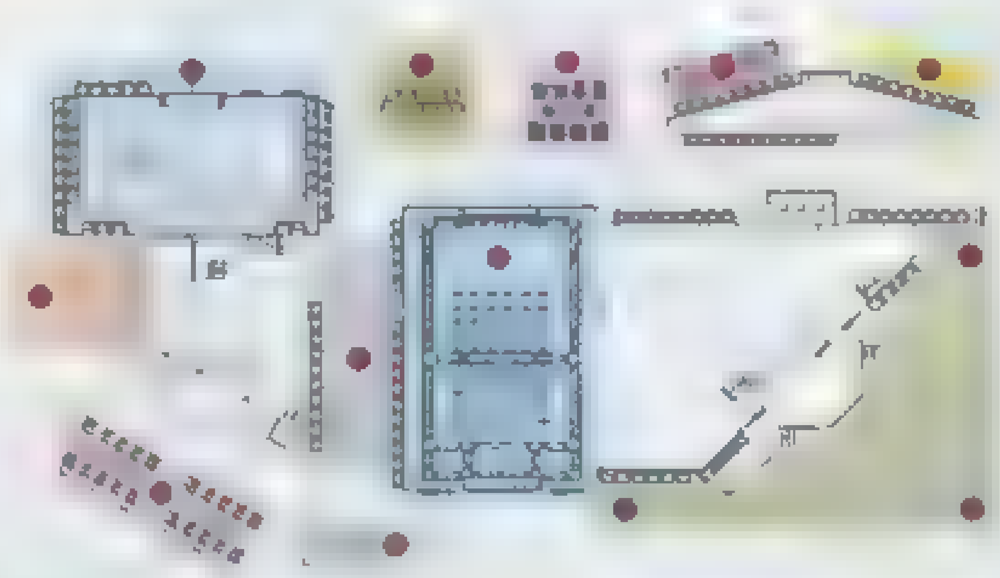


KONAMI
——布置最错落有致的展台



■《WE》试玩区

Konami曾经是希望成为日本软件之王的厂商，近年来的气势相较之往年有所下降。但Konami仍然称得上是日本软件巨头，这次的出展作品足足有34款。将这么多的作品全部安排在展台上，还真是需要一些功夫啊，不过看过了Konami的展台布置之后，你就会发现Konami的试玩台布置多而不杂。这主要是因为Konami分类分得好，例如"力量职业棒球系列"、"WE系列"、"音乐游戏系列"、"恶魔城系列"、"MGS系列"，这些分类把原来显得多而杂的作品井井有条地划进了展台内。



占Konami展台面积最大的，就是"Metal Gear Corner"了，这里所搭建的舞台是专门为了《MGS》而服务的，展会三天，这里每天都会举行一轮《MGS》相关的活动，包括"小岛组的介绍"、"《MGS3 S》网络对战比赛"、"MG SAGA ON TGS"(介绍Metal Gear的历史)以及对其他两款新作《MGS4》、《MGA2》的介绍。

"MG SAGA ON TGS"其实是最让FANS感兴趣的节目，小岛秀夫在舞台上曝光了很多有关小岛组的秘密，也回顾了自己自1986年加入Konami以来所创作的各部作品。另外，将"《Metal Gear》系列"作品划分为"BIG BOSS二部曲"与"SOLID三部曲"也是在这里初次公布的。

此外，《幻想水浒传V》试玩区是除了"Metal Gear Corner"之外最大的一处主题试玩区了，而展会三天，来这里试玩《幻想水浒传V》的玩家简直可以说要挤破展台了……其实本作在展会之前才刚刚公布的，看来各日本玩家是对于"《幻水》系列"还是相当迷恋的。位于展台正中央的是Konami的剧场，这里主要展示次世代作品，包括《MGS4》、《寄鸣玫瑰XX》以及《力量棒球最新作》。其实考虑到Konami的公司规模，SOUL感觉这样的次世代作品阵容似乎有些少（当然从人气和角度上说，Konami有《MGS4》就够了）。纵观全场，SOUL发现，日本厂商对于次世代的参与还是比较谨慎的，也许这和日系主机PS3及革命还是遮遮掩掩有关。



■Konami的《MGS》专用舞台。大家注意到了吗？屏幕上放出的是小岛秀夫年轻时刚进入Konami的照片。



■《恶魔城 黑暗的诅咒》试玩台。

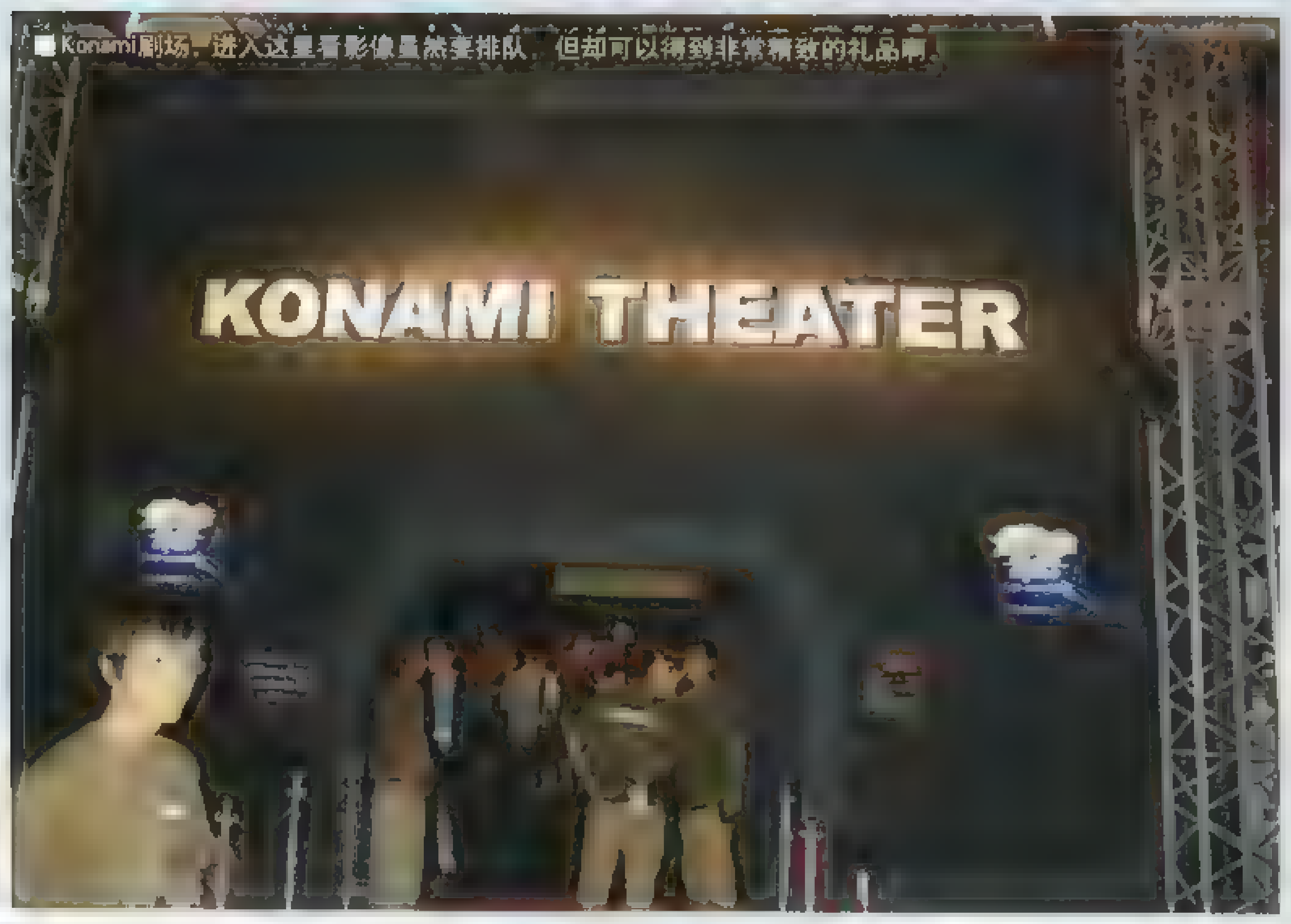

■《MGS3 S》的网络对战试玩区，试玩机分两排齐刷刷地一字排开。


■《幻水V》等身大人偶。



■这幅画很清晰地显示了所有《Metal Gear》作品的历史地位。


■《MGS3_S》网络对战比赛的获奖者可以上台接受小岛秀夫的"嘉奖"。



■Konami剧场，进入这里看影像虽然要排队，但却可以得到非常精致的礼品啊。


■《MGA2》试玩台，这些低头的玩家就是正在试用装配了3D眼镜的试玩机。



■《幻水V》在专有试玩区的大厅举行了与制作人的见面活动，《幻水V》的几大制作人都出场了。

来自Konami展台的礼品



Konami展台所送出的礼品中，虽然没有[illegible]什么试玩版，但也还是相当丰富的。这里展方给大家的主要是小岛组送出的赠品，包括一本精美的《Metal Gear》新作介绍册、小岛组的LOGO贴纸，不过最超值的就是那根小岛组的项饰了，旋动项圈的连接处，还可以让小牌子发光。



BANDAI NAMCO

——最五花八门的展台

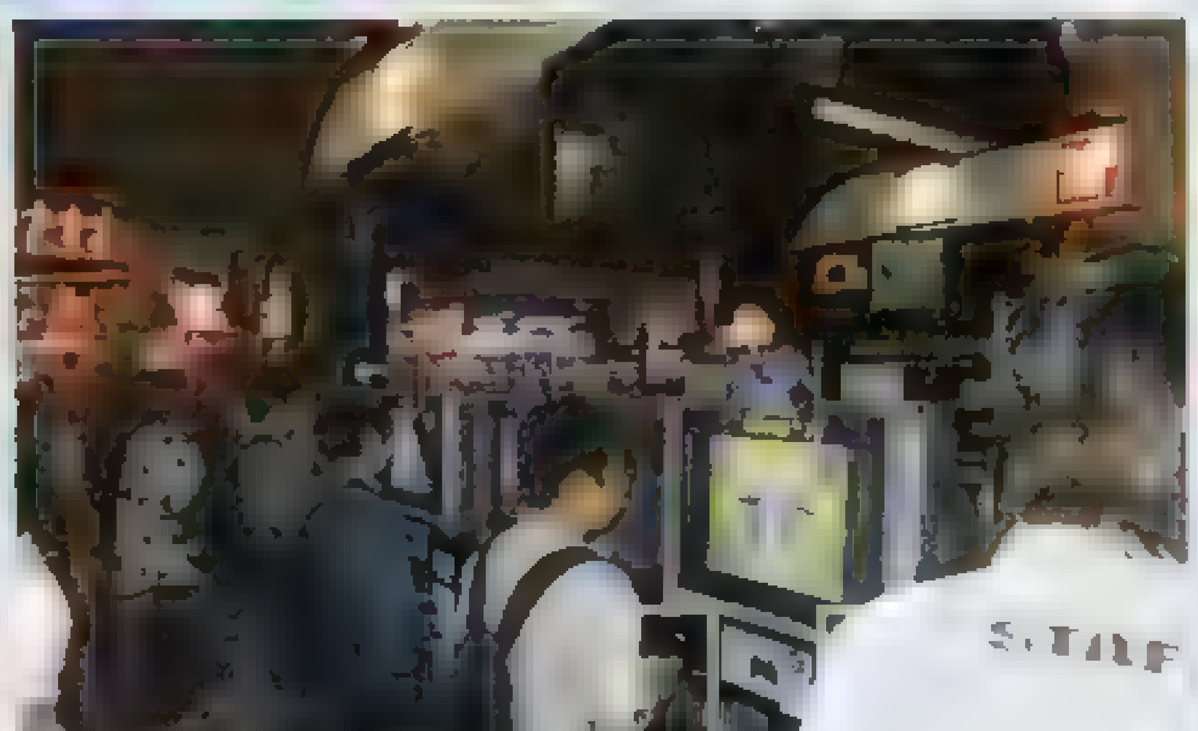


■《偶像创造师》的试玩区正面。虽然这里人气并不高，但诺大的招牌倒也吸引了一些人前来试玩。

Bandai Namco的展台并不华丽，而且赠品不多，不过其巨大的展区中提供了类型各异的游戏供玩家试玩。从格斗游戏到RPG游戏甚至再到网游，几乎囊括了大部分游戏类型。毫不夸张地说，Bandai Namco今年所展出的游戏类型及试玩游戏数量之多是全出展厂商中数一数二的。

在布置结构上，Bandai Namco在展台的最前端放置了一个矩形的主舞台，上面每隔一段时间就会循环播放两家公司最新的游戏宣传影像，包括《灵魂能力Ⅲ》、《.hack》、《深渊传说》、《君临都市》等热门大作。每当这时，台下就会聚集不少过往的游客。而在会展的后两天中，主舞台还会在不同时段举行一些两家厂商各自的EVENT活动，以达到吸引人气的目的。不过在主舞台背后，两家的展区却是各自独立的。Bandai的试玩游戏虽多，但基本以动漫改编作品为主，所以人气基本也只集中在《高达SEED》、《SD高达》、《龙珠Z》等游戏试玩台前，这与Namco展区每天人山人海的人群形成了鲜明的对比。不过厂商也有自知之明，除《高达SEED》、《龙珠Z》、《SD高达》等新作外，几乎每款动漫改编的新作都没有摆设太多试玩台，而事实也证明这个做法是相当正确的。


■《深渊传说》的试玩区内部，可以看出试玩机并不多。


■《机动战士高达SEED 连合VS扎夫特》的人气可以说是Bandai展区中最高的。


■《灵魂能力Ⅲ》的制作人世取山宏秋在主舞台上进行游戏系统的介绍。

&3DM SMV
lumbook.cn

Namco的展出游戏数量虽然相比Bandai少了许多，但大多都是素质优秀且热门的。展区也因此而被分成了《灵魂能力Ⅲ》、《君临都市》、《深渊传说》、《偶像创造师》等几个较大的游戏专区。每个专区基本都有专门的大型屏幕播放该专区的游戏宣传影像。而类如PSP游戏、《永恒传说在线》等游戏的试玩台，则大部分都被分散在这些专区之中或夹在专区之间。从规模来看，《灵魂能力Ⅲ》的占地面积应该是最大的　事实上该展区也总是挤满了试玩排队的人。不过，Namco事前显然低估了《深渊传说》的人气度　该专区的装饰虽然极富特色，但试玩机的放置数量却显得极为稀少。在展会后两天，每天上午一开场这里就排起了长长的试玩队伍，从早到晚人数都几乎没有减少过。这一点从工作人员手中那块"试玩等待时间1XX分钟"的牌子就能够看出。



■《深渊传说》的试玩区入口。在会展的后两天，这里永远都挤满了人。据笔者所见，排队等待试玩的时间最长一次需要150分钟！


■《君临都市》的试玩区正面，也许是游客相对较少的原因，工作人员偶尔也会举起"随意试玩"的牌子。


■《灵魂能力Ⅲ》的试玩区，这里也是人山人海。

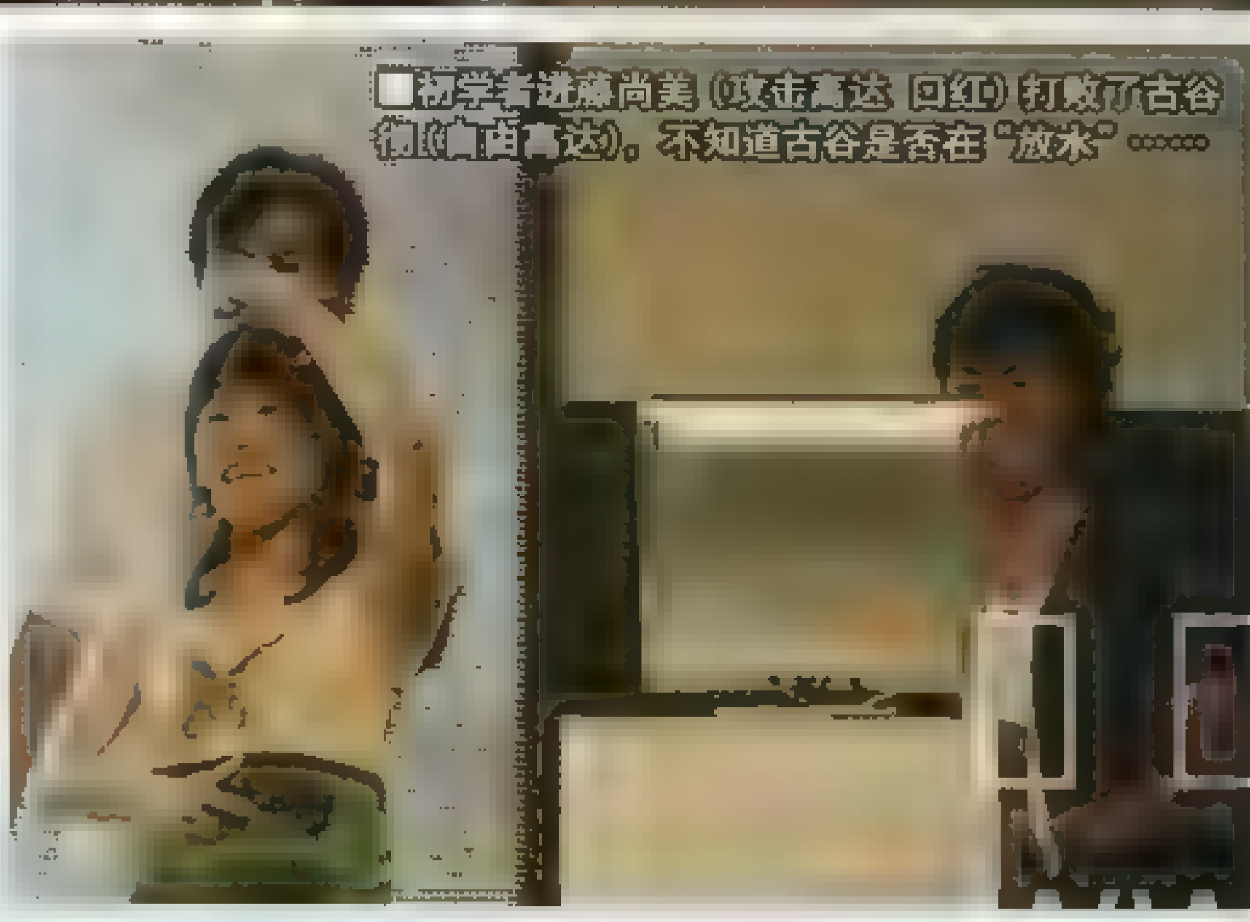

■主舞台不断地放映着几款大作的游戏宣传影像。


■图中是《.hack//G.U.》宣传片的放映现场。在三天的展出中，这个舞台曾经请来大量Namco的名制作人与声优一起举行EVENT，场面十分热闹。

Banda方面，每次《.hack//G.U.》在大屏幕中放映时都吸引了大量人群驻足观看。由于采用了新的卡通渲染技术制作，再加上精湛的剧情剪辑，屏幕下不时传来阵阵惊讶的呼叫声。不过本作并没有现场试玩，估计完成度还是没有达到预期的高度。相反另一作《.hack 断片》只是在原作的基础上加入网络机能，等待试玩的也有寥寥几位核心的FANS。


■KERORO军曹登场！虽然体型看上去不大，但这已经超出了实际的比例了。装扮者应该还是是个小孩子吧，辛苦了！

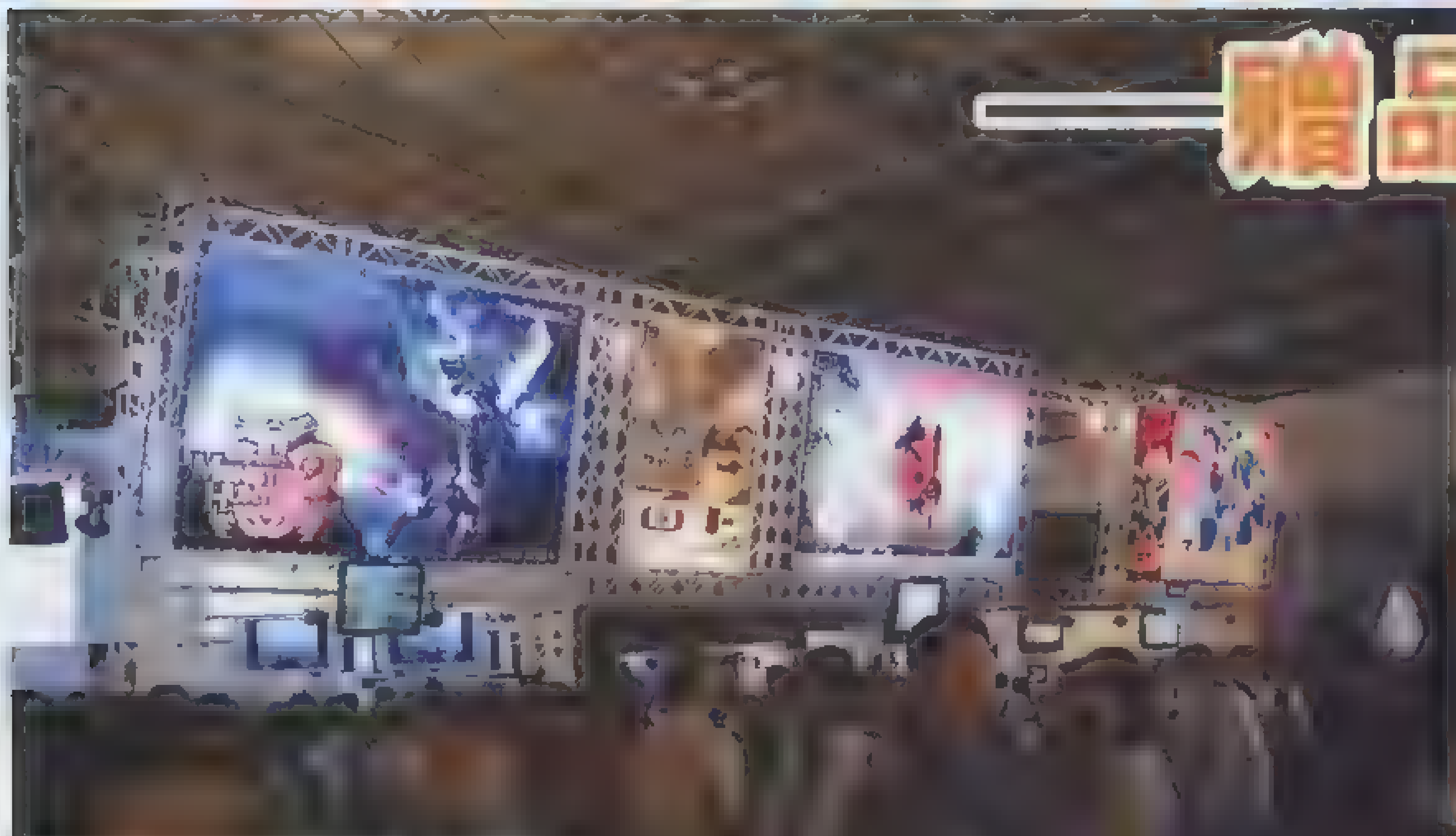
值得一提的是，Bandai Namco在展会后两天分别举行了《灵魂能力Ⅲ》和《机动战士高达SEED 联合VS扎夫特》的对战大赛。对战大赛的决赛均在展台的主舞台上举行，厂商甚至还邀请了古谷彻、进藤尚美等知名声优以及《灵魂能力Ⅲ》的制作人世取山宏秋分别进行对战大赛以及游戏的详细解说活动。相信此时台下的观众们的数量，也是Bandai Namco展台一天中最多的。


■初学者进藤尚美（攻击高达 口红）打败了古谷彻（自由高达）。不知道古谷是否在"放水"……

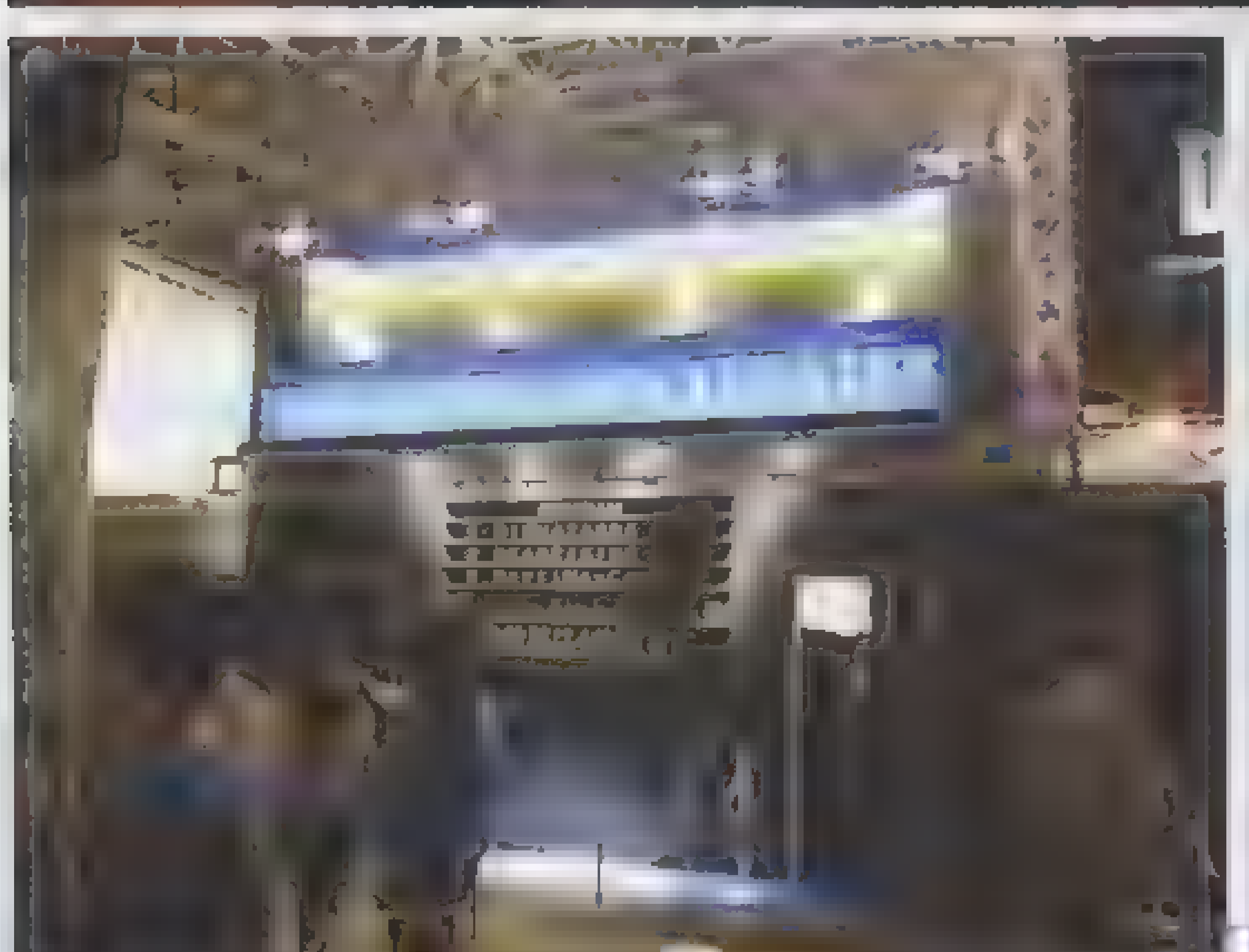




CAPCOM——赠品最厚道的展台



■展台的侧面都贴着巨幅的海报，很有魄力，而且一眼看过去玩家就知道那里在展示着什么。



■Capcom的"次世代剧场"演示的3款大作代表着Capcom未来的发展方向。



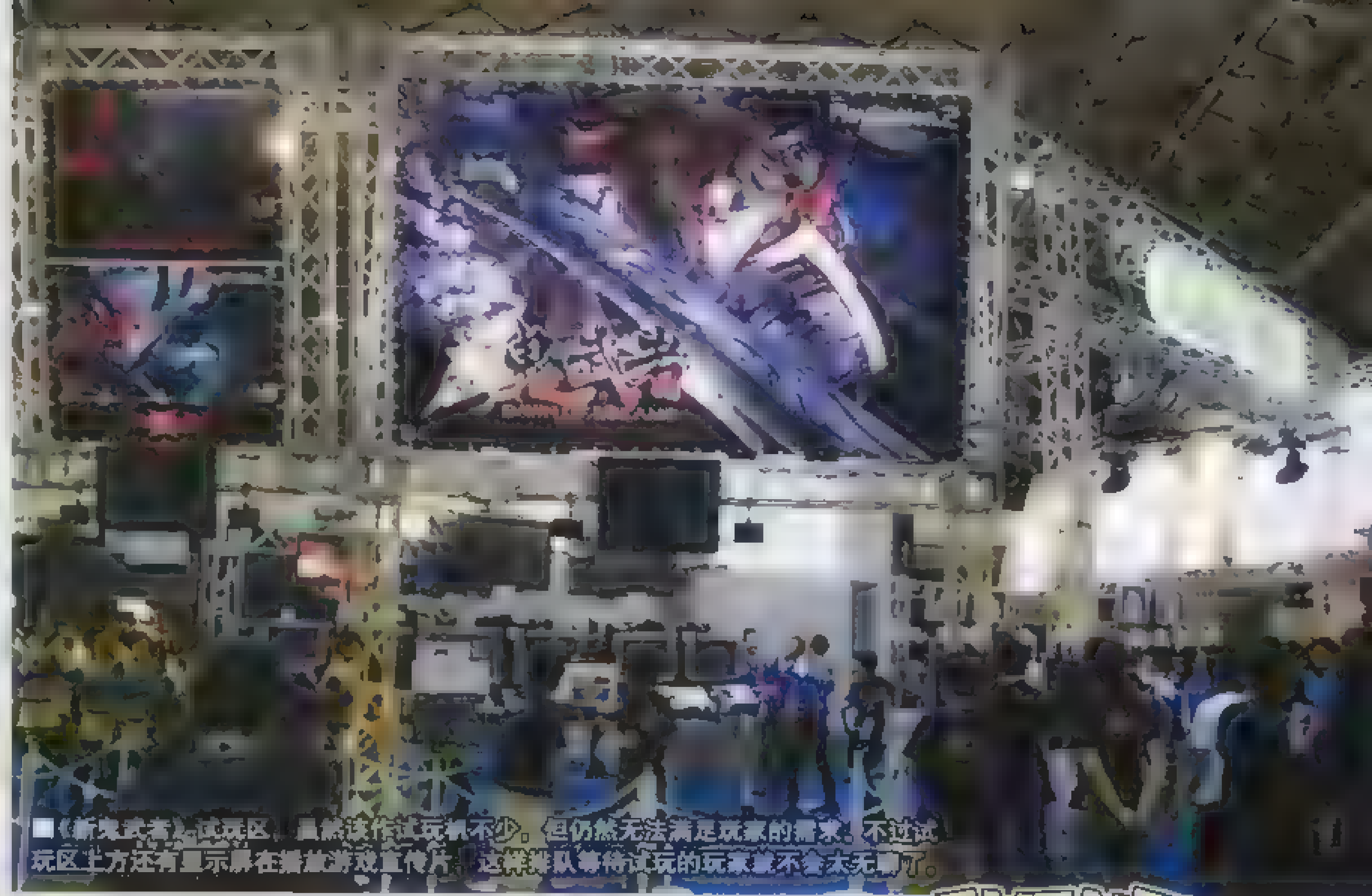
■来自《怪物猎人》的艾鲁（猫人?）

2张影像DVD，1张PS2试玩DVD，Capcom展台送出的礼品中就包括有总共3张DVD，就凭这，Capcom展台可称得上是今年TGS上赠品最厚道的展台了。

其实在将Capcom展台评定为"赠品最厚道的展台"之前，SOUL曾想把该展台评为"展出手段最丰富的展台"，虽然由于后来想到SEGA展台在这方面毫不逊于Capcom而作罢，但也可以说明Capcom对于这次展出是非常认真。所谓"展出手段丰富"，是说Capcom并不只是摆出一大堆的试玩台那么简单，而且综合了多种手段，从专用剧场、舞台节目，到现场联机试玩、PSP游戏的下载试玩等，可以说Capcom能用得着的手段都用到了。

Capcom这次展出，在展出阵容上最引人注目的就是次世代作品的展出，显示出Capcom积极跟进次世代主机的决心。3款次世代作品包括对于X360平台的《丧尸围城》、PS3独占的《鬼泣4》以及对应双平台的《生化危机5》。为了充分展示这3款作品，Capcom专门设立了一个名为"Capcom Next Generation Theater"的剧场来播放这3款游戏的宣传片，剧场配备了5.1声道环绕音响设备。Capcom虽然标明剧场每次播放的影像只有4分钟，但SOUL却在门外等了足足10分钟才得以入场观看。其实3款游戏影像中，最重头的当属《鬼泣4》影像，因为这次是初次公开的影像。Capcom的3款次世代作品中，只有X360的《丧尸围城》完成度最高，Capcom也专门设立了一个《丧尸围城》试玩屋，这个试玩屋和《生化4》试玩屋一样，都要确定玩家年龄为18岁以上之后才让入场。除了次世代游戏，Capcom展出的现有机种游戏中，声势最大的就是"《怪物猎人》系列"，《怪物猎人2》及《怪物猎人PSP》都以联机合战的方式展出。

令人感到惊喜的是，Capcom这次在PSP试玩区提供了4款试玩游戏——《新旧洛克人》、《街霸ZERO再度升级》、《反乱猎人X》以及《极魔界村》，这4款游戏都是在TGS召开之前刚刚才公布的，想不到TGS上就可以试玩了，因此让人觉得分外惊喜。另外对应索尼提供的PlayStation Spot活动，Capcom在现场还提供了《新旧洛克人》及《反乱猎人X》这两款游戏的试玩版下载服务，利用这种无线方式提供PSP试玩版下载服务虽然有其方便的地方，但可惜展会现场所能够提供的下载速度并不令人满意，甚至连SCE展台的PSP试玩版下载速度也同样令人不爽……SOUL曾经为了下一款游戏而花费了近20分钟，下载中途好几次都因信号问题而中断了，后来SOUL下载时老老实实地端着PSP不敢乱动才算快了一些，但几分钟的下载时间也是够累的。

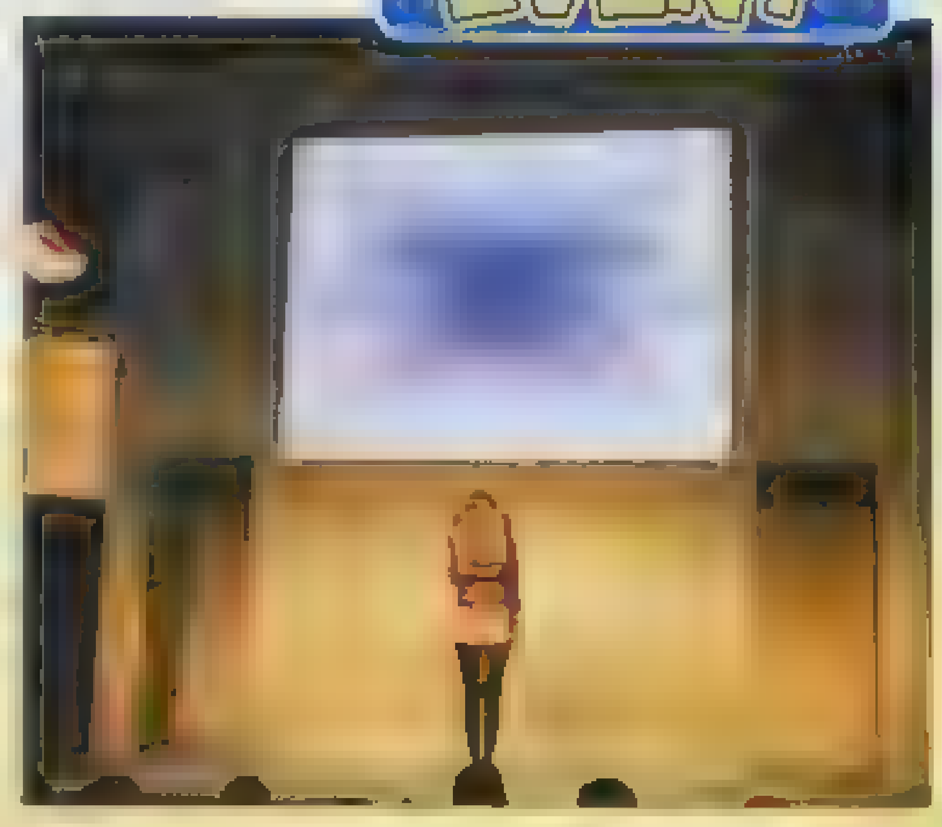

■《新鬼武者》试玩区，虽然这作试玩机不少，但仍然无法满足玩家的需求。不过试玩区上方还有显示屏在播放游戏宣传片，这样排队等待试玩的玩家就不会太无聊了。

让人惊喜的PSP试玩区


■PSP试玩区，四款作品都是刚刚才公布的啊。PSP试玩区右边就是下载试玩版的PS SPOT了。

EVENT

Capcom在舞台主要准备了两套节目，也就是所谓的EVENT，一套是《新鬼武者》的表演，包括有制作人小野义德参加的脱口秀以及游戏中几个声优的现场配音表演；另一套则是取得非常大反响的TGS2005特别法庭，这是专门为了在TGS上宣传NDS版《逆转裁判 新生的逆转》而制作的一段特别影像，总长近20分钟，影像主要是描述了一次法庭的审判过程，采用了全语音，剧情非常搞笑，也很好地宣传了《逆转裁判》的游戏特色。故事大意是：检察官御剑怜侍怀疑绫里真宵（主人公成步堂龙一的助手）偷了他的《逆转裁判》卡带，实际上绫里真宵玩的是NDS版《逆转裁判》，而可怜的御剑居然根本不知道NDS是什么东西，当然也不知道有个《逆转裁判 新生的逆转》，而现场的法庭听众甚至法官都说自己已经开始玩NDS版《逆转》了。最终法官判御剑这个"火星人"闭庭后立刻去买一台NDS……

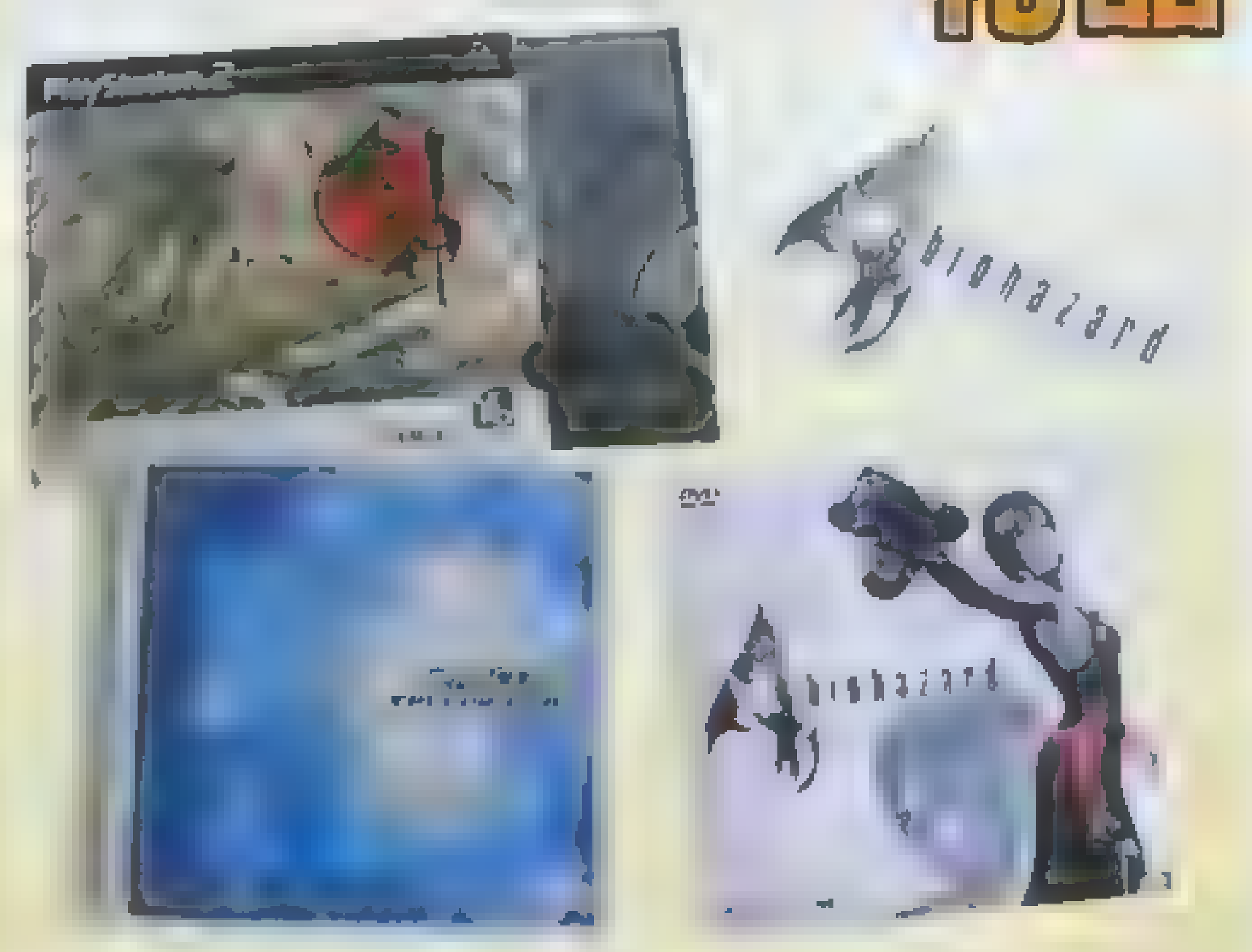




■《超能力特警》和《战神》都是在欧美取得很大成功的作品，这次交由Capcom负责日本地区的发行。


■发送大神试玩版的柜台，两位MM好热情啊！如果你不去拿肯定会感到内疚的。

来自Capcom展台的礼品



其实Capcom所送出的这3张DVD中也有不厚道的地方……3张DVD分别是"新作宣传片集+广告集"DVD、《生化危机4》宣传片DVD以及大神试玩版。其中《生化危机4》宣传片DVD就是厚道中的"不厚道"，因为这张DVD是最难拿到的——你要排很久的队才能试玩《生化危机4》，试玩后才能得到DVD，但这张DVD除了一段长度仅为2分钟的预告片之外，就什么都没有了，当然如果你觉得DVD当中夹着的那张"生化4"LOGO的贴纸不错的话，就另当别论。把DVD放进电脑光驱，你会发现DVD里数据容量只有18.3MB……尽管如此，神谷英树制作的大作《大神》的试玩版以及份量十足的Capcom"新作宣传片集+广告集"DVD就已经让人觉得Capcom厚道无比了。


■怎么？想试玩《生化4》？排队吧老哥。



■《夜尸围城》试玩的小黑屋，同样需要证明你已经成年才能进入。



SEGA——人气最高的展台



■敲鼓仪式吸引了无数"闻声而来"的观众。仪式后，台上ShowGirl会说出一番对今年TGS的祝词。

在今年的TGS中，SEGA的舞台在整个展会中表现出无穷的魅力。所谓人气最高并非指游戏试玩台的排队人数是全场最高，而是指SEGA的舞台前总是站着一大帮观众聚集在一起。这除了是因为舞台的大屏幕中从早上9:30到下午5:00不停播放数款新作的动画外，每天每隔1～2小时，舞台上还会举行"SEGA the Future！"敲鼓仪式。每天更有一个Special节目请来中裕司为大家解说次世代几款新作的宣传片段。在下午即将结束的时间，演唱《为你而死》恶搞主题曲的Super Lovers乐队继续以古怪的装束登台献唱，引起台下无数玩家的轰动。

虽然SEGA在成为软件开发商后几年中在游戏业界越来越默默无闻，但由于前两年的彻底改革，现在有不少游戏都开始略有起色。其中以"《光明》系列"在重新制作新作后，SEGA的品牌也开始在玩家的心目中渐渐复苏。

SEGA已与Sammy合并，但这次的展台是打着SEGA的名号举办的，游戏也是以自家的新作为主打。而Sammy的一些如《GGXX》PSP版和《北斗神拳柏青哥》等新作的试玩台也只占了背后的一排小地方。不过与其说这次是SEGA的展台，还不如说这次是Sonic Team的展台。《梦幻之星 宇宙》、"《索尼克》系列"的两款新作加上《刺猬阴影》、《狂热噗哟噗哟2》和《为你而生》等数款新作，无一不是出自Sonic Team之手。三天的展会中，《PSU》的等候队列基本上是保持了15分钟以上的等待时间，而《狂热噗哟噗哟2》和《为你而生》同样引来了不少女性玩家的青睐。

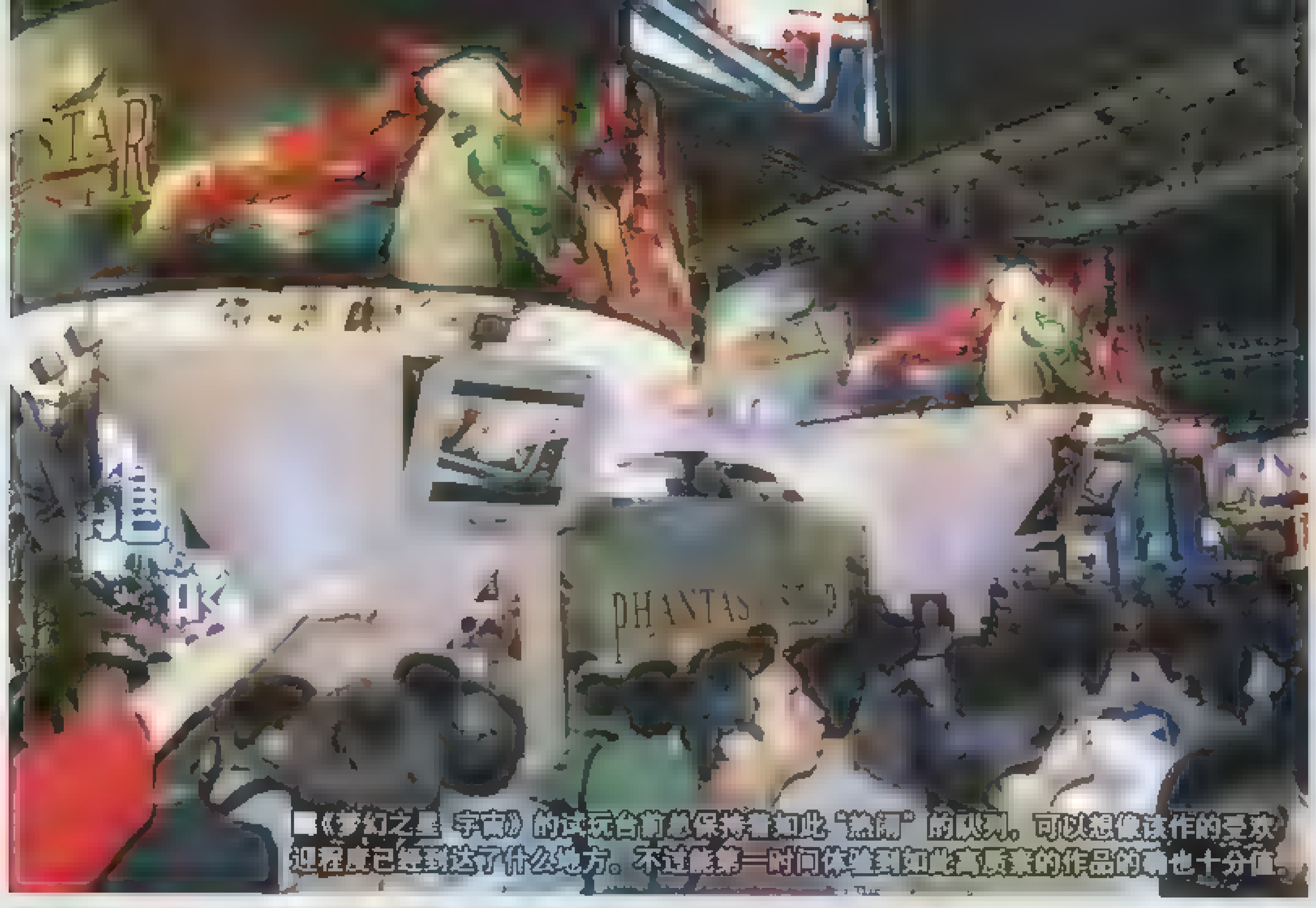
9月18日，东京游戏展2005落幕前的30分钟，SEGA的舞台上请来了H.乐队在演奏老游戏和系列新作的重奏版经典音乐，尽管其他展台前的人群已经被工作人员驱散得差不多，惟独在SEGA的舞台前，密密麻麻的人群欢呼们还在为那些自己耳熟能详的音乐拍手、甚至哼了起来。这就是SEGA，尽管它现在已经不是与其他硬件商争得你死我活的公司，也依然是那个能让人肃然起敬的厂商。我们只是希望，SEGA在接下来的路上能放出更绚烂的光芒。



■能看到出来这个是什么吗？没错，SEGA的展台布局是仿照这台类似DJ机的MD-CD外型所制作的。



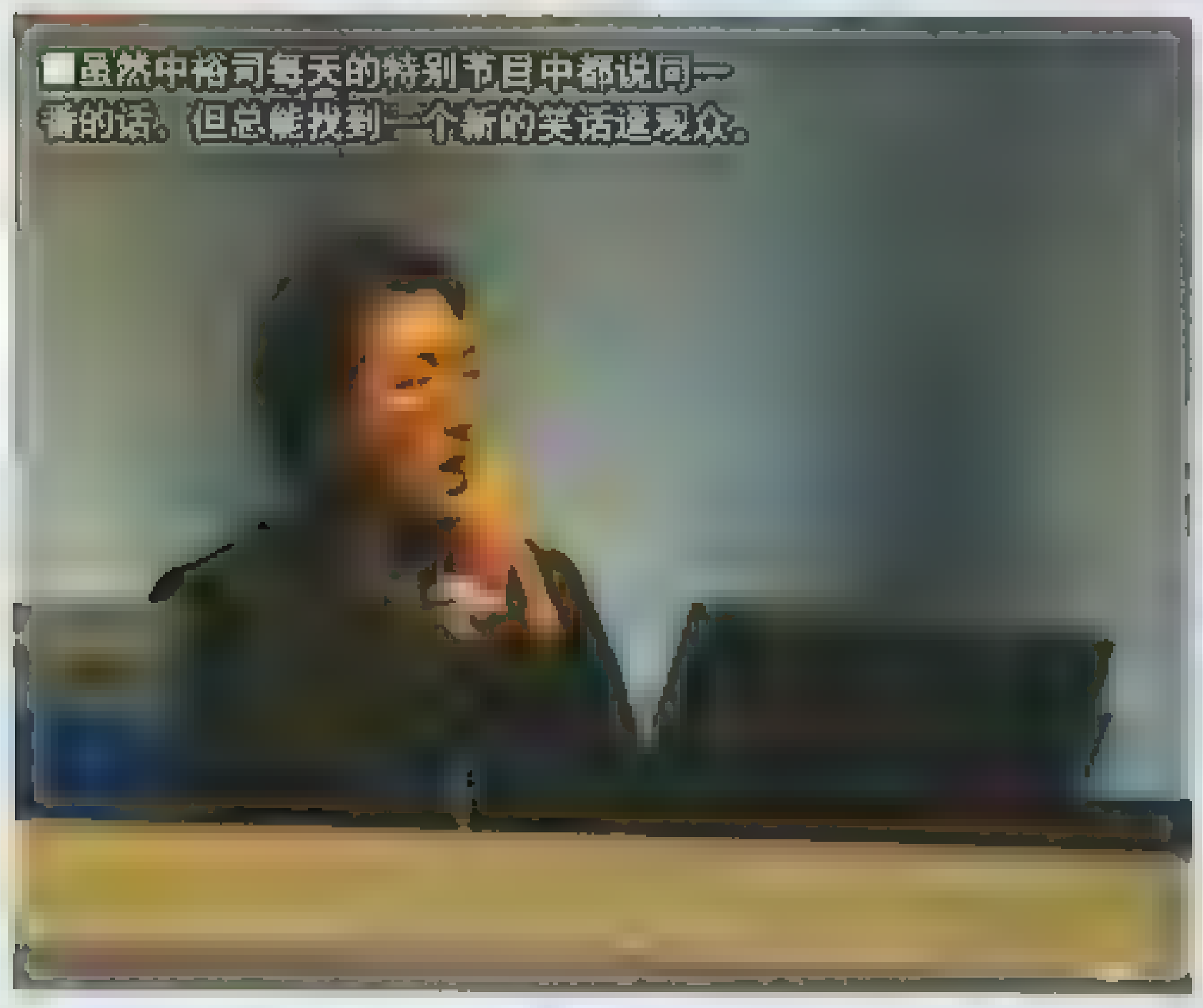
■嘿嘿，SGEA的活宝每天都会出现在展台前和儿童区哦，当然拍照的人也是络绎不绝的。



■《梦幻之星 宇宙》的试玩台前总保持着如此"热闹"的队列，可以想像该作的受欢迎程度已经到达了什么地方。不过能第一时间体验到如此高质素的作品的确也十分值。



■知道为什么《为你而生》的试玩台前人烟稀少吗？因为只有在现场用NDS下载游戏并通关才有奖品啊……



■虽然中裕司每天的特别节目中都说同一番的话，但总能找到一个新的笑话逗观众。



■一帮带着奇怪面具和兔子耳朵的乐队伴随着熟悉的音乐走出，立刻吸引了一大群观众。或许有不少人根本没玩过《为你而死》，但也会对这首主题曲刻骨铭心，这就是"Super Lovers"乐队带来的热潮。他们的到来也是SEGA能称得上"人气最高"展台的原因。



■《如龙》的独立试玩房需要玩家先取票再按照时间进入。里面的工作人员都穿上了黑帮的服装，其他观众也可以通过外面的屏幕看到里面的情况，十分有味道。



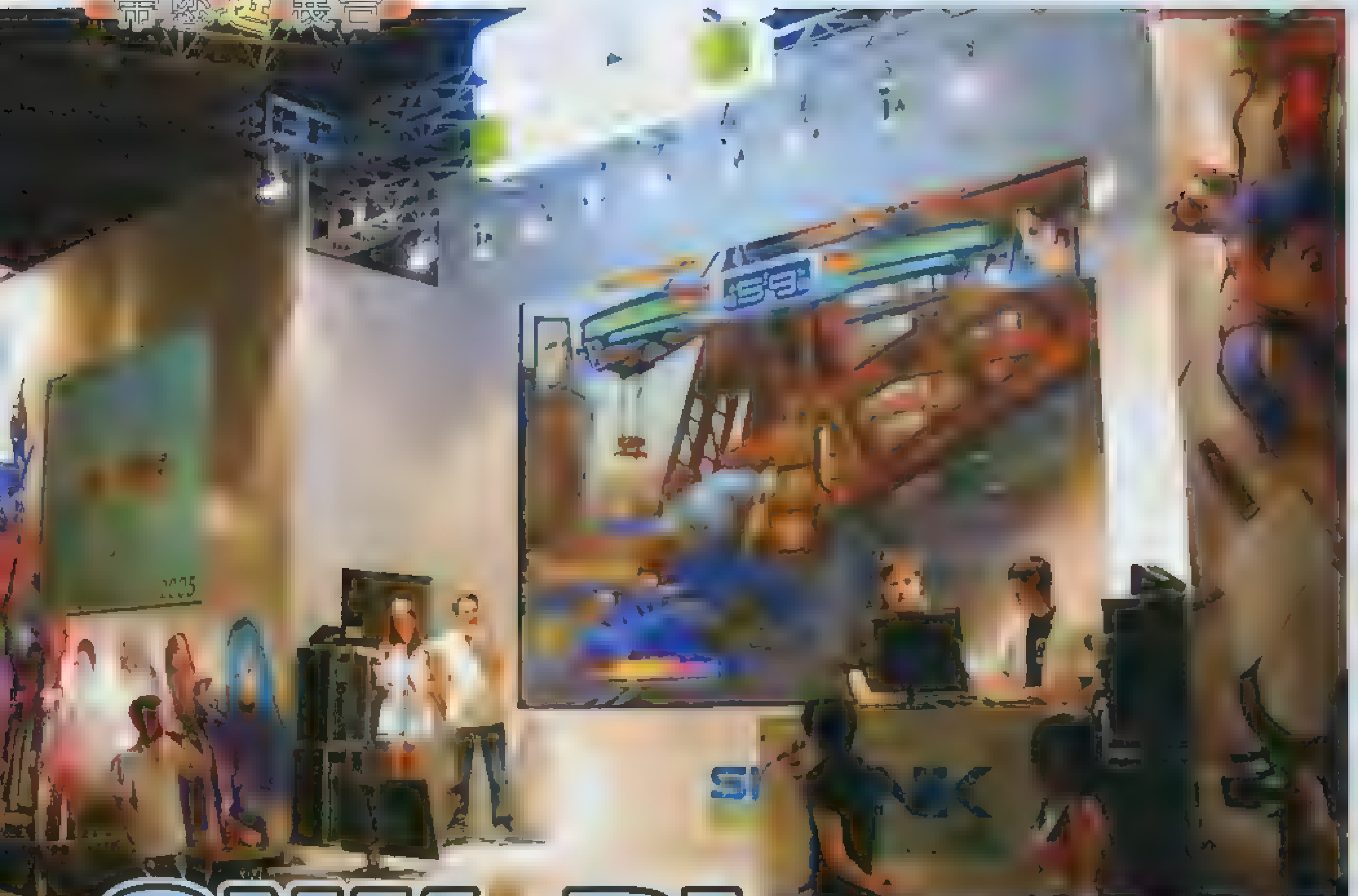
■这里是NDS下载体验版游戏的一角，越接近中央的特制柱子下载信号就越强。



■两款《索尼克》作品的旁边有一座用影的摆设，成为大家拍照的一个热点。

来自世嘉展台的礼品



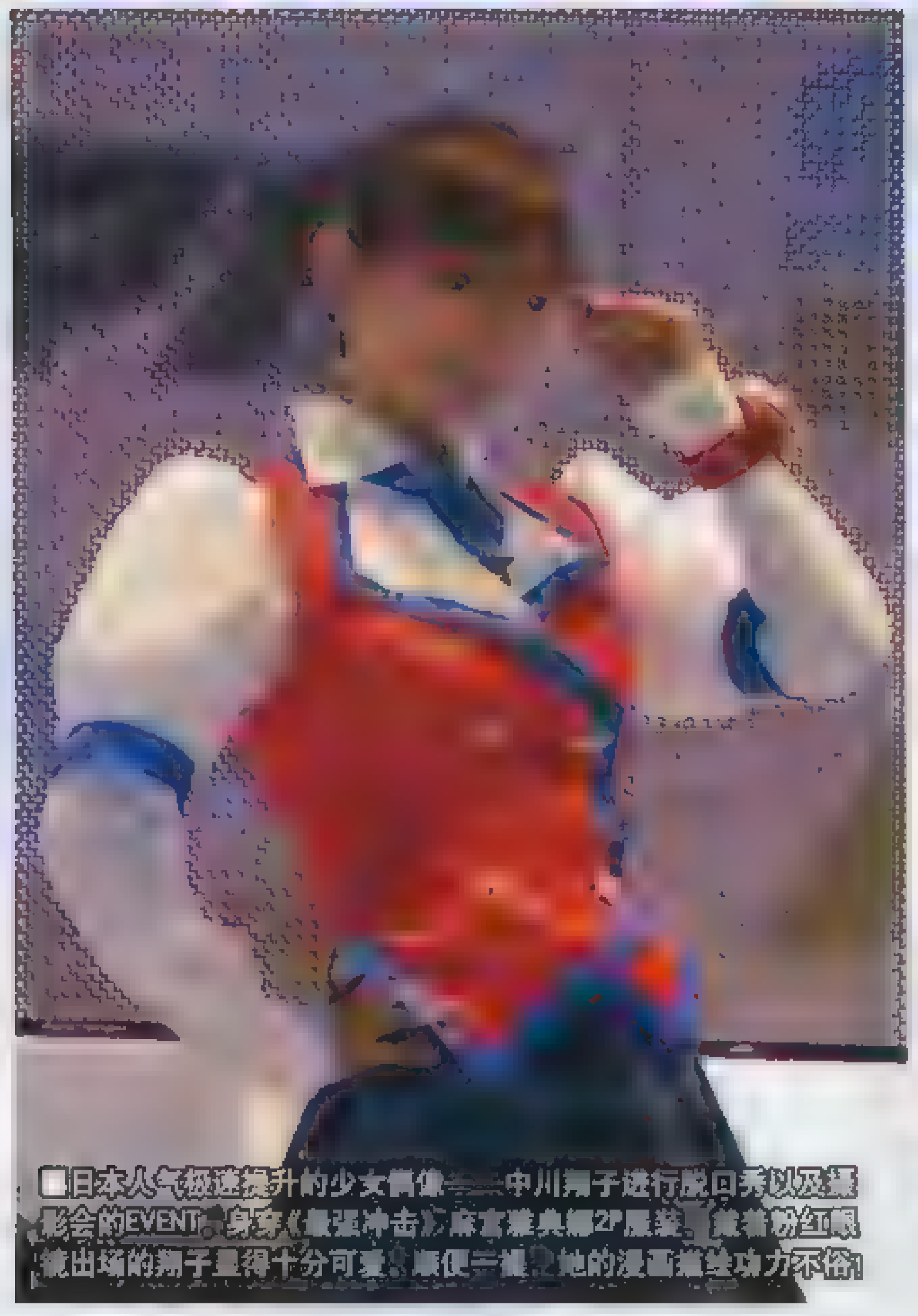


SNK Playmore
——最具怀旧气氛的展台

SNK Playmore的展区虽然还算较有规模，不过这里所展出的，几乎可以说除了格斗游戏还是格斗游戏。从10年前的《KOF95》，再到今年最新推出的《NEOGEO斗技场》以及《侍魂 天下一剑客传》，可以说我们国内玩家所熟悉、所怀念的那些SNK的游戏，基本都能够在这里见到。

SNK Playmore的展台主要以白色调为主，再加上它的展台靠近会场的一边，游客们相对要比位于会场中央两边的展台少一些，倒也给人非常清爽的感觉。在主舞台两边所张贴的超特大《侍魂》、《KOF》海报十分醒目，站得远远的就能让人一眼认出"啊，这是SNK的展台了！"




■日本人气极速提升的少女偶像——中川翔子进行脱口秀以及摄影会的EVENT。身穿《最强冲击》麻宫雅典娜2P服装，戴着粉红眼镜出场的翔子显得十分可爱。顺便一提，她的漫画描绘功力不俗！


■《月华的剑士1·2》、《格斗之王 大蛇篇》的试玩区，试玩机前都贴有角色的出招表，非常方便。


■主舞台背后有一副巨大的海报，上面有几乎所有SNK Playmore的格斗游戏角色。

正如刚才所说，SNK Playmore展区的游戏很单纯，除了《合金弹头5》外，其余的基本都是对战游戏。与去年一样，厂商在展台的两侧放置了许多供玩家自费游戏的街机台，不过今年换成了《NEOGEO斗技场》、《侍魂 天下一剑客传》等最新的街机游戏。主舞台除了举行一些EVENT外，还不断地播放着《格斗之王 最强冲击2》等游戏的最新宣传影像。虽然《最强冲击2》游戏的系统看来与前作区别不大，不过华丽的连续技演示以及OVA相关动画的介绍倒也吸引了不少玩家的目光。

值得一提的是，由于今年SNK Playmore与另一厂商KDDI进行合作展出，因此展会的后两天都举行了SNK VS KDDI的格斗大赛，并且这些大赛均邀请了京、八神等著名角色的声优来进行主持。可以说他们的到来，带动了玩家们的怀旧心情以及起到了吸引人气的作用。后两天每到大赛的决战阶段时，主舞台下便坐满了观看的游客。

纵观SNK Playmore展区二天的展出，其人气虽然总保持着一定程度，但绝谈不上高。尤其当隔壁的Taito、Koei等厂商举行EVENT时，更是有大量的游人随之而去。这恐怕也是因为SNK Playmore的展出游戏类型都太过单一所导致的吧。在这里笔者衷心地祝福曾为我们带来无限欢乐的SNK Playmore能够一路走好。


■主舞台两侧的巨幅海报，分别是《月华的剑士》1·2》、《格斗之王 大蛇篇》以及《饿狼传说 狼之标记》。

来自SNK Playmore展台的礼品

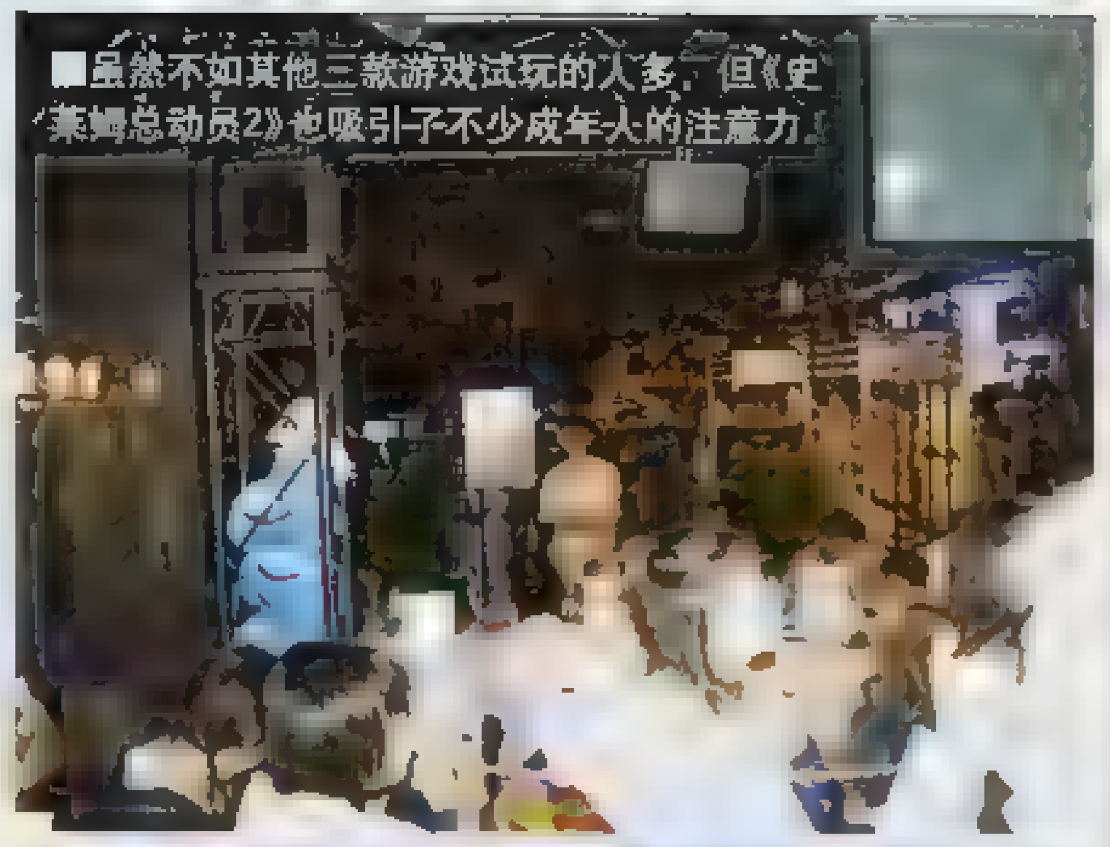


格斗之王 最强冲击2
精美扑克牌

www.plumbook.cn

SQUARE ENIX

——最让人大跌眼镜的展台



■虽然不如其他三款游戏试玩的人多，但《史莱姆总动员2》也吸引了不少成年人的注意力。







■每次播放影像时，大屏幕下总是挤满了人，让人不得不感叹SQUARE ENIX这些新作的影响力。



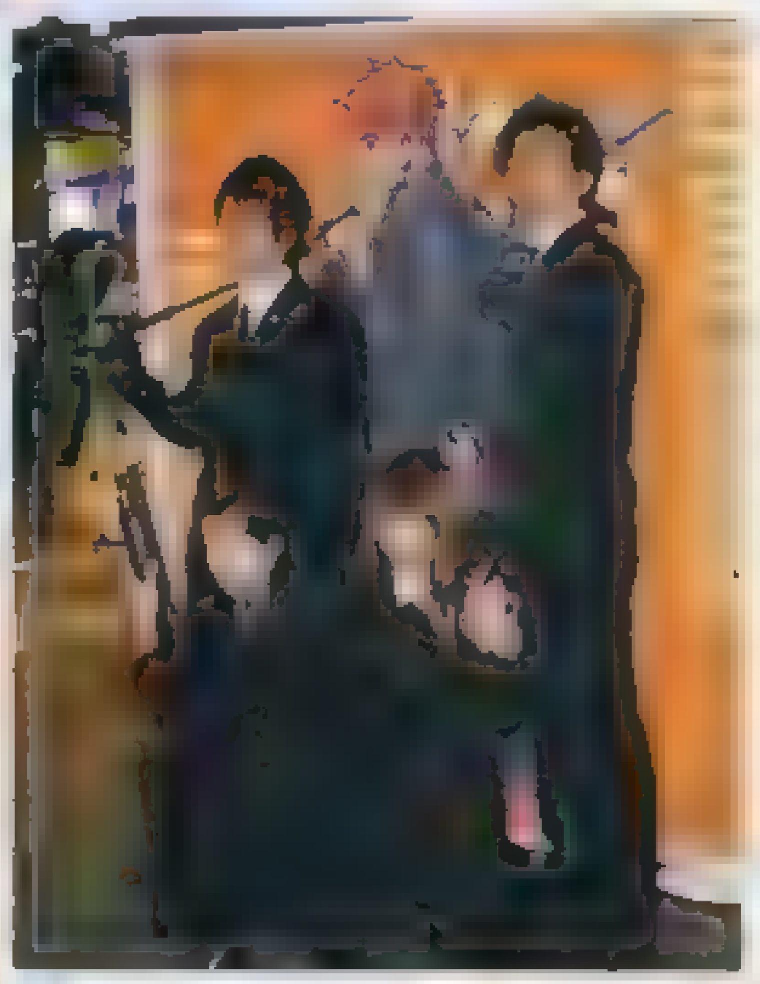
相比于去年TGS的咄咄逼人，今年SQUARE ENIX所布置的展台实在是小得有些可怜，根本就无法衬托出公司的威名来。而且更令人意外的是，这次SQUARE ENIX根本就没有准备任何EVENT，甚至连SHOW GIRL的数量都少得可怜，从第一天到最后一天展台的活动就只有两项——游戏试玩与播放宣传影像而已。

不过，即使如此，围在SQUARE ENIX展台旁的人依然是趋之若鹜，不管是试玩台前还是大屏幕前的人都是如此。所以，从另一方面来说，称SQUARE ENIX是活动最少人气最高的展台应该也不会招致什么异议吧。

本次SQUARE ENIX展台的重头，也就是可供试玩的TV游戏共有四个，分别是《王国之心II》《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》、《代码世纪》以及《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》，其中人气最高的自然是《王国之心II》，虽然说一共有12台机器可供试玩，但每次笔者前往的时候都会看到有几十人在那里苦苦地排队等待。不管是试玩了哪款游戏，在你离开试玩台时都会得到一套精美的SQUARE ENIX游戏明信片，这也算是对玩家花了长久时间等待的一点小补偿吧。



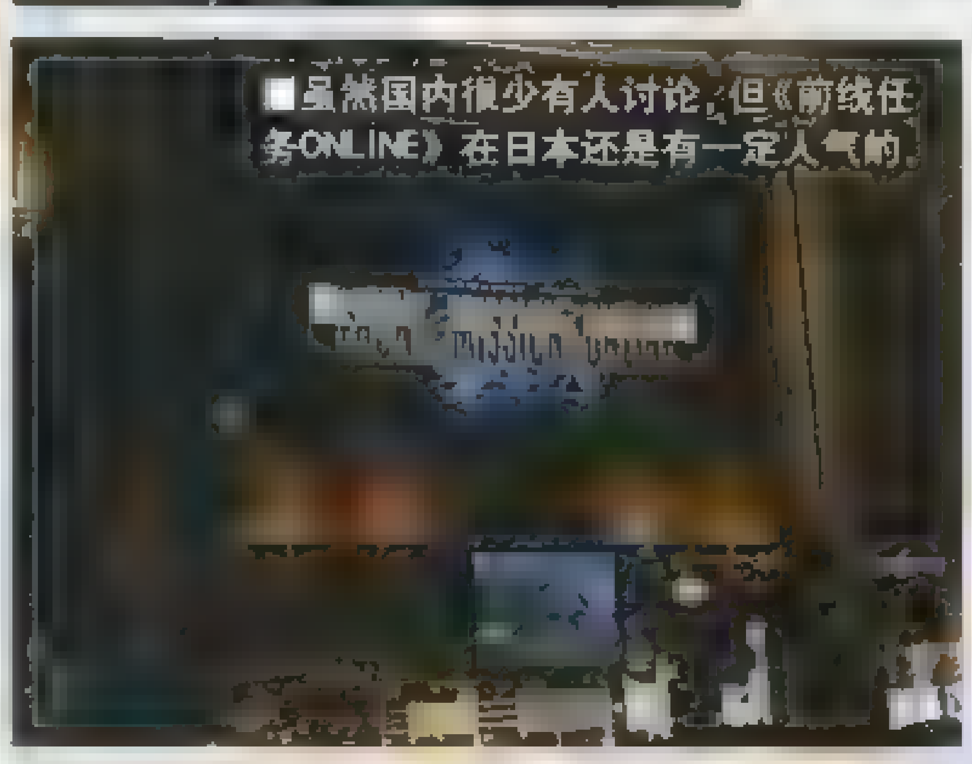
■《王国之心》多种多样的闪卡的展示台，虽然国内买不到，但看看也是过瘾的。



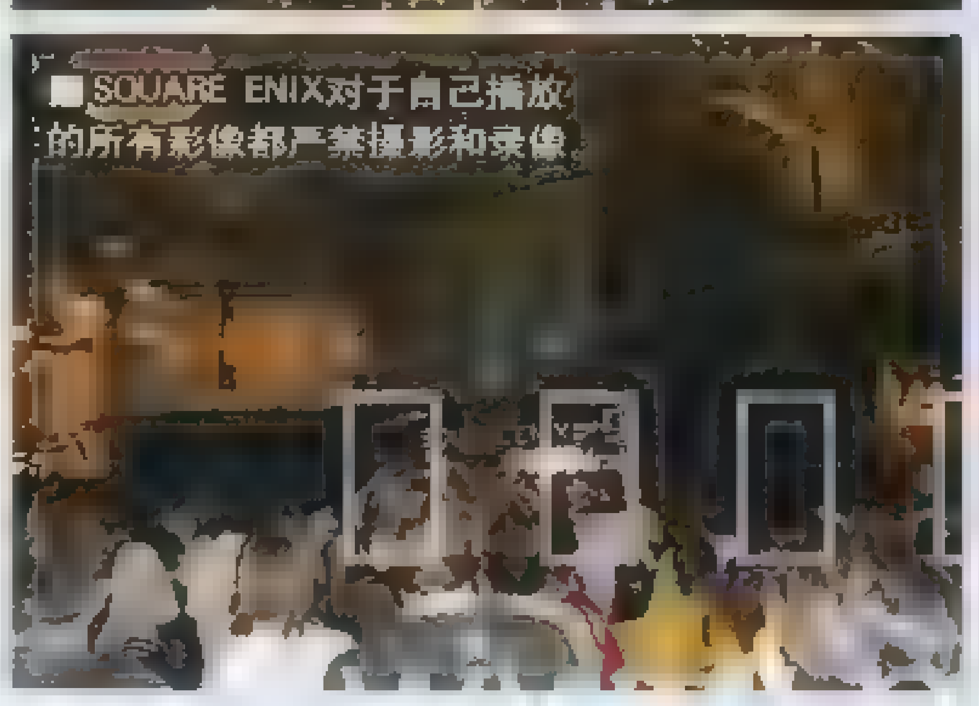
相比起试玩台的火爆，另一边也毫不逊色，在四大试玩台背后便是一块高高在上、循环播放众多SQUARE ENIX游戏宣传影像的大屏幕，而围在这里的人从来就没有少过，几乎将过道给堵塞了，这也逼得工作人员一刻不停地要提醒观众向前靠一点以让出过道。

SQUARE ENIX展台举行的惟一活动，便是他们每隔几小时在大屏幕下准备的《最终幻想VII 危机之前》官方COSPLAY拍照活动，但由于工作人员总是忘了将放在大屏幕旁边的"严禁拍照"标志放下来，结果就是令人误认为这个活动也是不允许拍照的，这也是本次SQUARE ENIX展台考虑不周的地方吧。

在此次TGS上，SQUARE ENIX爆出的最令人震惊的消息便是《前线任务5》的存在，而《最终幻想XI》和《王国之心II》发售日的最终确定对于FANS来说也是一针强心剂。但总体而言，这一次的SQUARE ENIX展台确实是有些乏善可陈，不过，这也许反而是SQUARE ENIX信心的体现也说不定。



■虽然国内很少有人讨论，但《前线任务ONLINE》在日本还是有一定人气的。



■SQUARE ENIX对于自己播放的所有影像都严禁摄影和录像

来自SE展台的礼品



SQUARE ENIX 宣传手册

多款代表作品精美明信片



TAITO——声音最大的展台

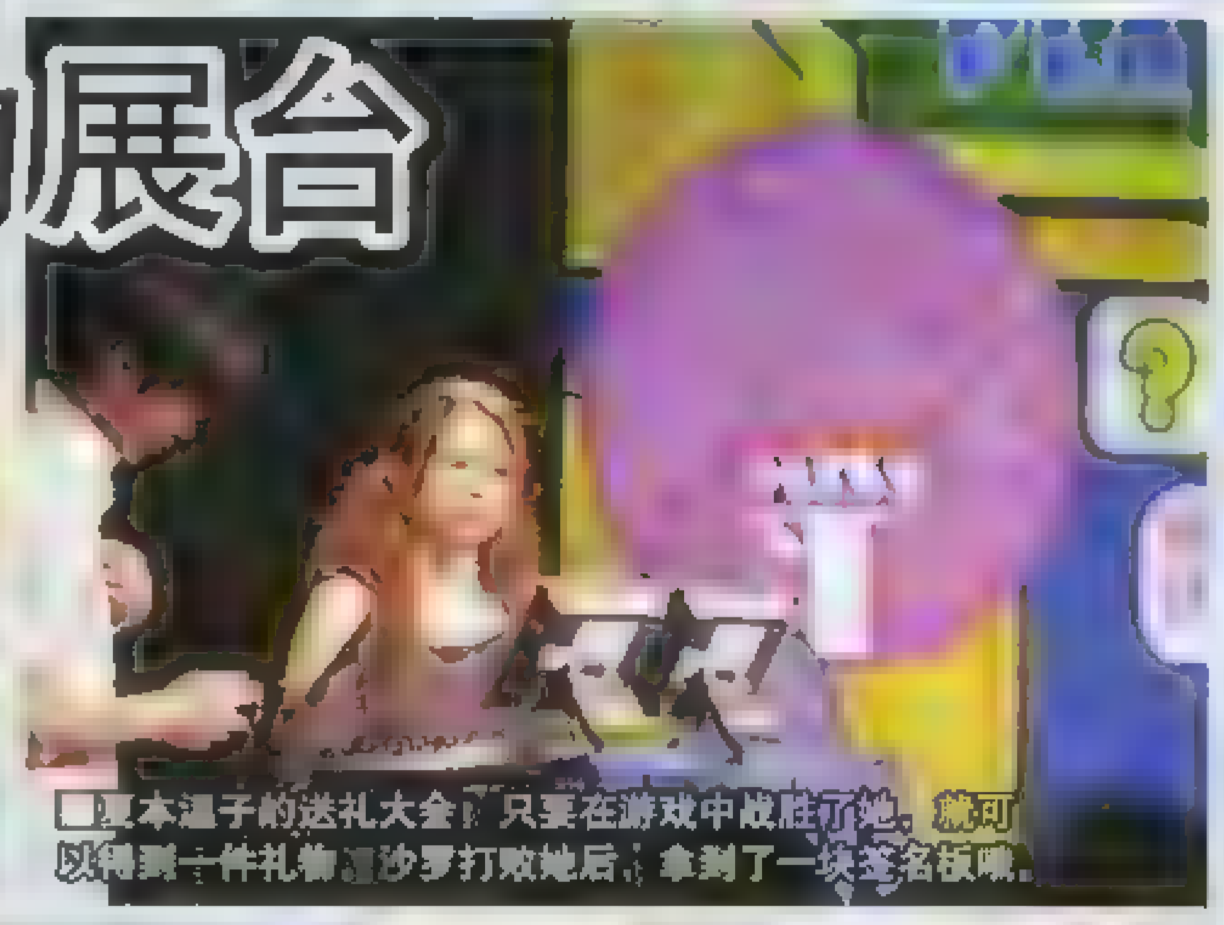
Taito这一次展出的游戏数量并不算少，但除了X360的《世界空军》外，其他的试玩游戏几乎没有一款的等待时间能够超过10分钟以上。诸如《梦幻模拟战Ⅱ》等游戏，基本鲜有人问津，哪怕这类作品只有一台试玩机……

不过尽管如此，Taito展台前的人气却始终比较旺盛。这无疑要归功于那些脸蛋漂亮、衣着暴露的SHOW GIRL以及极受欢迎的EVENT了。关于SHOW GIRL这里我们不必再多说，大家可以从杂志中专门的栏目中见到。至于EVENT，我可以毫不夸张地说：《蔷薇少女》的EVENT是我见过的本次TGS中最有人气的了。在其活动开始前大约20分钟时，Taito的主舞台前已经陆陆续续站满了人，将周围的过道围了个水泄不通。东京时间中午1点，当《蔷薇少女》动画版主题曲的演唱者宫野穿着COSPLAY服装走上台前，唱起动画主题歌时，Taito展台的音量在一瞬间便立刻提高了几十个分贝，一下子吸引了周围大量的过客。更有众多男性开始随着主题歌有节奏地手舞足蹈起来，就差没当众跳舞了——这个EVENT实际上只是夏本温子主持的两位声优的脱口秀，同时还公布了连类型是什么都未定的《蔷薇少女》游戏开始制作的消息而已，然而在短短的半个小时内就能聚集这么多观众，令人不得不佩服《蔷薇少女》的超高人气以及Taito利用它来吸引人气的手段。

Taito的展台规模虽然不大，但几个EVENT却搞得有声有色。每当EVENT开始之前，在Taito的主舞台前都会放映一段倒计时的影像，同时快速将声音开至最大，一下子便引来了周围无数的过路游客驻足观看。只是主舞台的占地实在太小，旁边又紧挨着Taito最热门的游戏——《世界空军》的试玩区，因此在舞台和《世界空军》宣传影像的双重打击下，观众们在台下说的话可以说完全不能听清……


■《世界空军》除了X360的试玩机外还有一台体感试玩机。不过可能大部分人都把目光转移到了机台前的这位SHOW GIRL身上了吧……

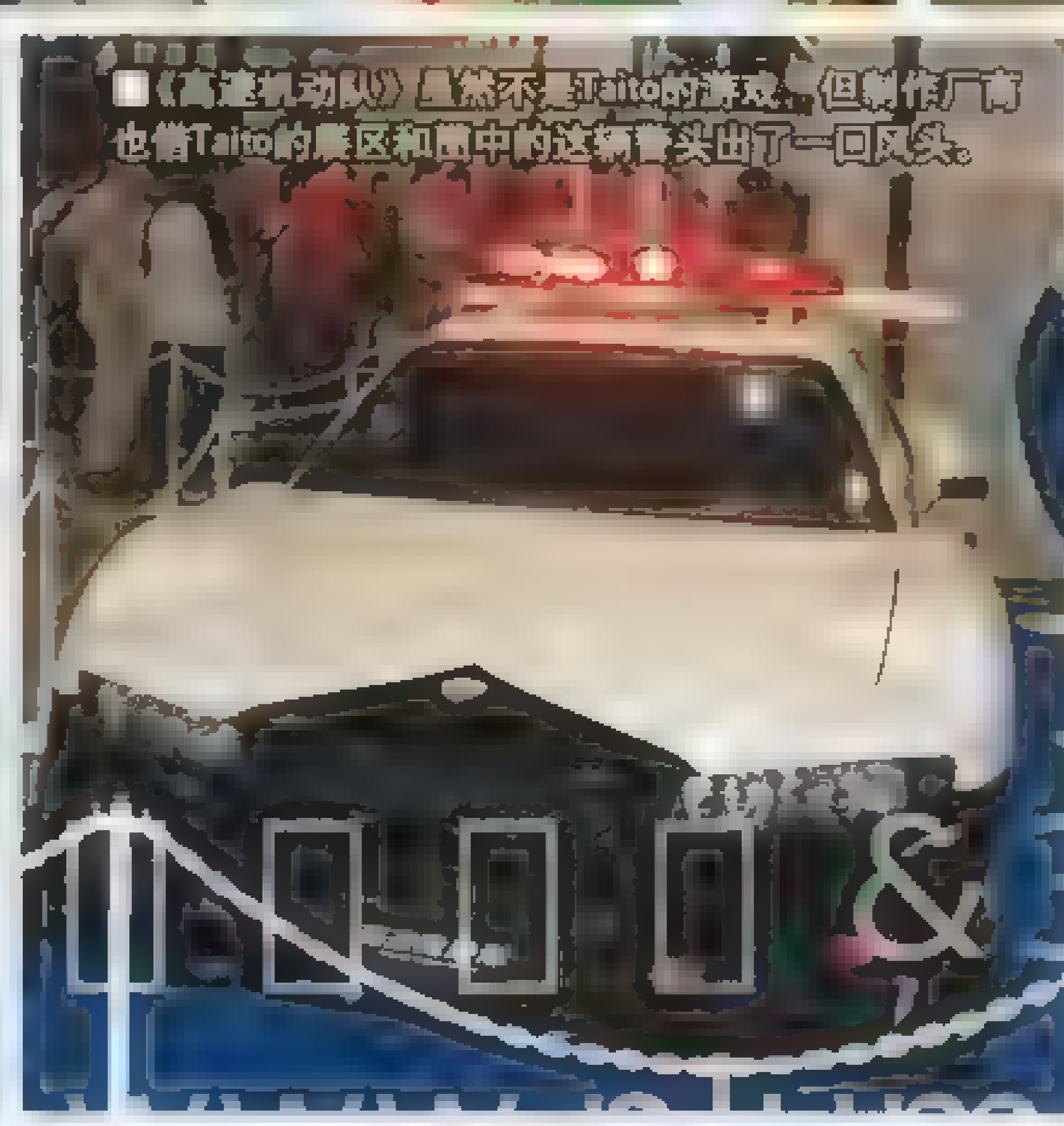

■试玩《紧急出口》的人算是除《世界空军》外最多的了。


■夏本温子的送礼大会！只要在游戏中战胜了她，就可以得到一件礼物。逼沙罗打败她后，拿到了一块签名板哦。


■不知道有多少是因为“牛仔女孩”的存在而去试玩《恐龙对战》的呢？


■“《伊苏》系列”的展台，外观别有一番风味。只是里面全部都是手机版《伊苏》……


■《蔷薇少女》的EVENT举行时的壮观景象，主舞台对面的SNK Playmore展台是直接的受害者……


■《高速机动队》虽然不是Taito的游戏，但制作厂商也借Taito的展区和其中的这辆警车出了一口风头。

来自Taito展台的礼品



伊苏 特制纸扇



■一楼的试玩区完全是女性的天下。





KOEI——最具女性气息的展台

光荣素来有"女性向游戏的总本山"之称(总本山：即总部的意思)，这次展出的游戏有《金色的琴弦》以及在女性玩家中有着极高人气的"《遥远的时空中》系列"新作《遥远的时空中3 十六夜记》，再加上"《无双》系列"，这几天逗留在光荣展区的女性玩家数量远远大于男性玩家，受女性玩家关注程度可见一斑。

今年光荣的展区与去年相比要大一些，上下两层的构造看上去很有层次感，正面是一个巨大的屏幕，每天都不停地播放着次世代的新作以及现行主机上作品的预告片。最有特色的设计是从二楼挂到一楼的大幅挂布，上面都印有光荣的LOGO和近期游戏的精美图案。虽然展台总的来说显得很朴素，但并不影响它在玩家中的人气，不论是二楼的PSP版《战国无双》、《真・三国无双4 猛将传》还是一楼的X360版《真・三国无双4 Special》以及《金色的琴弦》和《遥远的时空中3 十六夜记》，每一分钟都有人在试玩，每一刻都挤满了人。特别是TGS后两天对普通玩家开放后，光荣展区完全就成为女性玩家的天下，试玩的玩家排起了长长的队伍，大有将光荣展区包围之势，有时甚至出现一楼除了工作人员有男性外，其他玩家全是女性的情况。而大屏幕上一旦播放《遥远的时空中3 十六夜记》的预告片，必定有一群女性玩家围上来，经常造成交通堵塞的情况。在大屏幕前，光荣专门设置了几排圆柱型的皮凳，供玩家休息，这也体现了光荣人性化的一面。



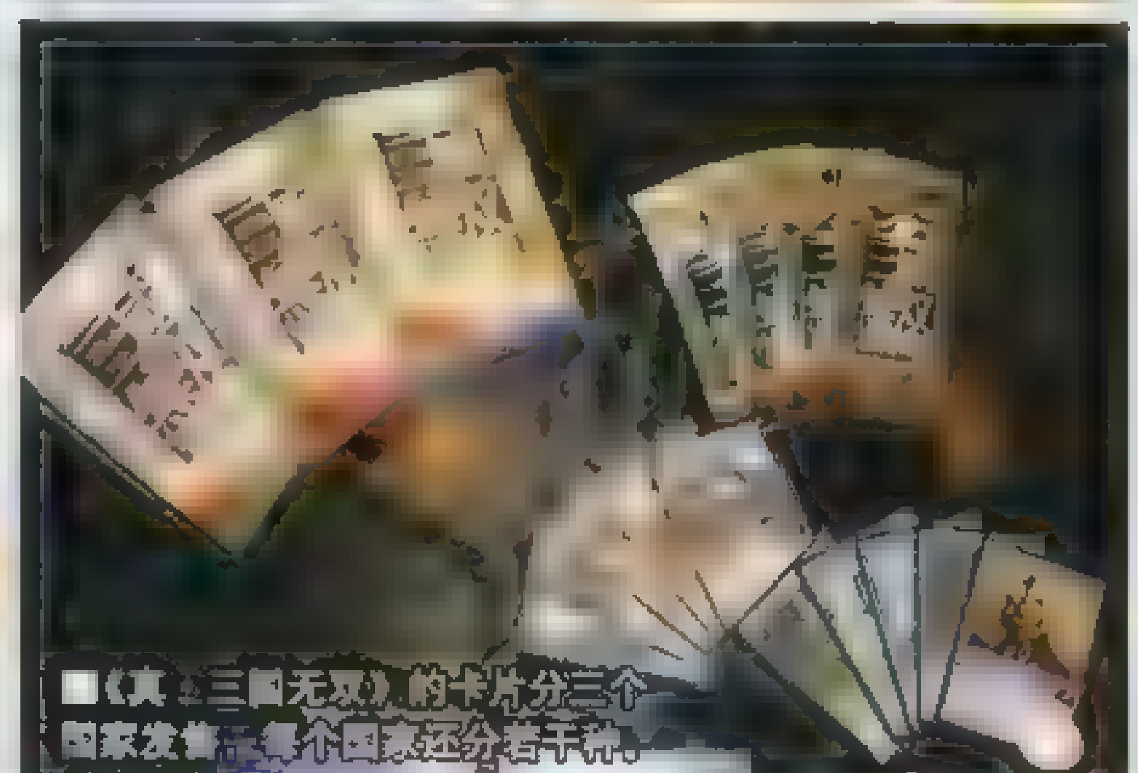
■新发售的《真・三国无双》卡片游戏受到了玩家的关注。



■虽然是新瓶装旧酒，但Xbox360版的《真・三国无双4 Special》还是吸引了大量玩家。



■男性玩家V.S.女性玩家，光荣的很多游戏深受女性玩家的喜爱。



■《真・三国无双》的卡片分三个国家发售，每个国家还分若干种。



■那些头发五颜六色的玩家都是《遥远的时空中3》的Cosplayer。

EVENT



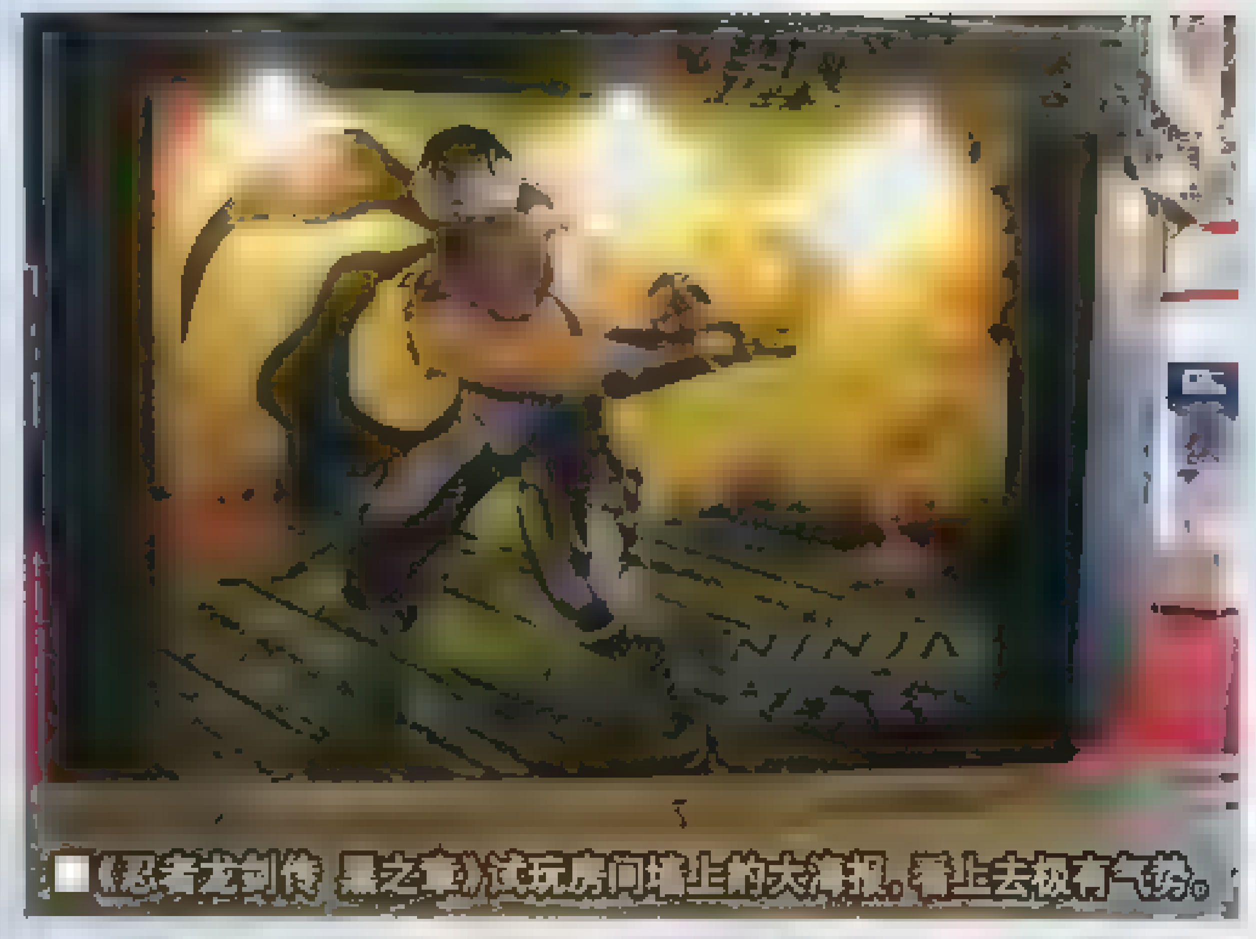
光荣的活动总的来说就两个，一个是进行《真・三国无双4 猛将传》挑战模式中"暴风"的比赛，另一个就是17日举行的"遥远的时空中3 十六夜记"的声优脱口秀。比赛是每天都在进行，选手们两两挑战，按单循环的方式晋级。在决赛之前的比赛中笔者发现对战双方都是一名男性和一名女性，询问了工作人员才知道原来一方面这是为了照顾男女玩家，另外就是报名的女性玩家的确很多。比赛冠军的奖品是《真・三国无双4 猛将传》的限定版与《真・三国》的卡片游戏还有大幅海报以及小装饰品若干，相当值哦。

另一个活动"遥远的时空中3 十六夜记"的声优脱口秀其声势之浩大，就不是比赛能相比的了。去年TGS光荣展区的声优脱口秀报名的人数有760，今年爆增至1598人，笔者有幸也是其中的一个。(^_^)脱口秀在17日下午2点开始，在12点左右就有玩家在光荣的展台前等待了，放眼看去一片女性，只有几个陪女友来的男性。这次来的声优除了去年也出席了脱口秀的关智一(源九郎义经役)外，还有保志总一朗(平敦盛役)。当他们出现的时候顿时发生了骚动，光荣展区前的通道完全不能通行了，一时间"阿关"、"总总"的声音此起彼伏。脱口秀上两人畅谈了在录音时的感受以及对自己所配角色的看法，保志总一朗一直在说平敦盛的结局恋爱部分给他印象最深，笔者看身边的女生一个个都是跃跃欲试的表情，看来她们的目标已经锁定了。脱口秀最精彩的部分就是关智一和保志总一朗的现场配音表演了，他们不仅要配自己角色的声音，而且连女主角的声音也要配(游戏中女主角原本是没有声音的)。两人不亏是专业声优，配女声也毫不含糊，特别是保志总一朗，因为他本来声音就很嫩，所以学女声时的声音非常可爱，再加上一副楚楚可怜的样子，又一次引起了台下的一片骚动。



TECMO

——最醉翁之意不在酒的展台


■《忍者龙剑传 黑之章》试玩房间墙上的大海报，看上去极有气势。



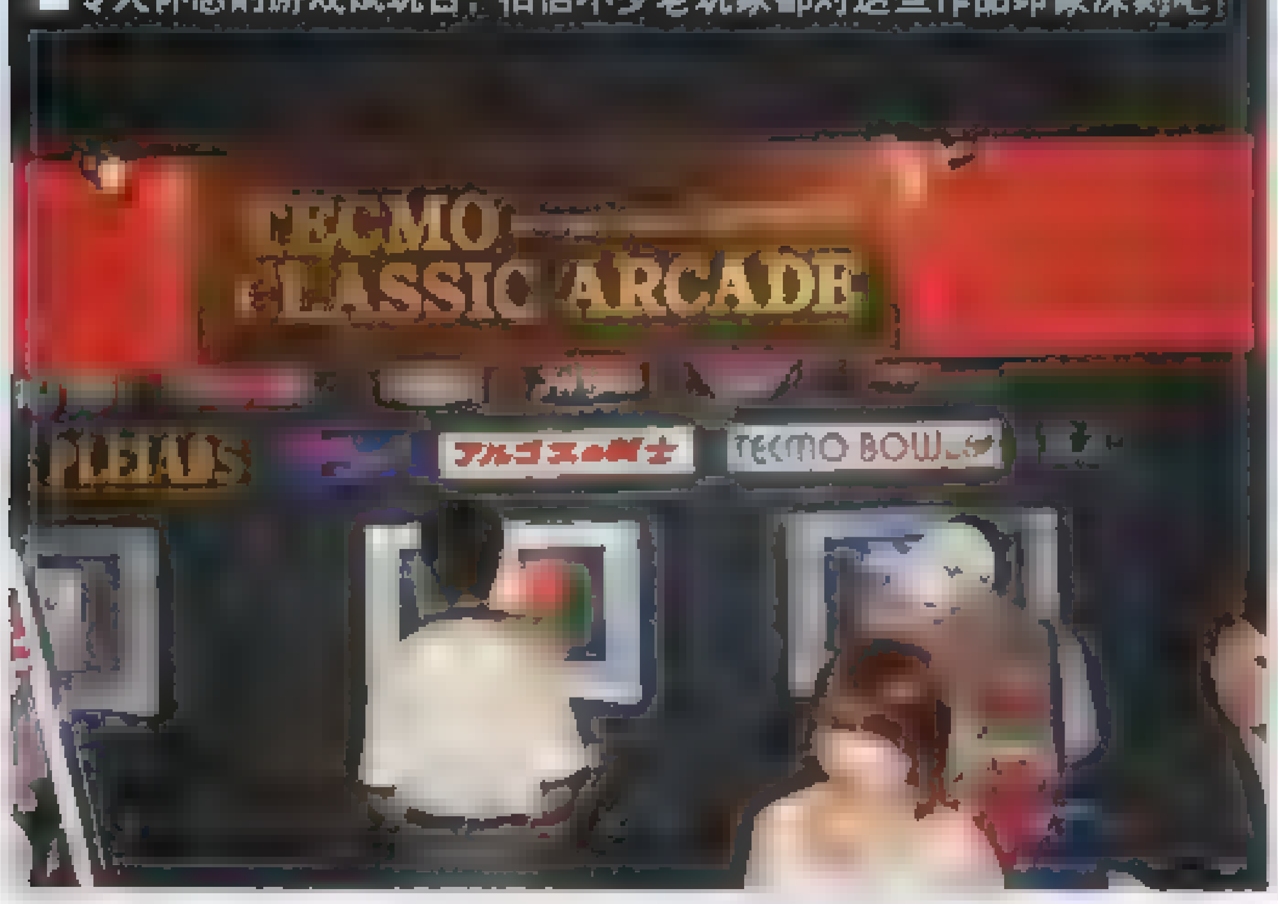

■《怪物农场5》的吉祥物在会场吸引了不少的闪光灯。

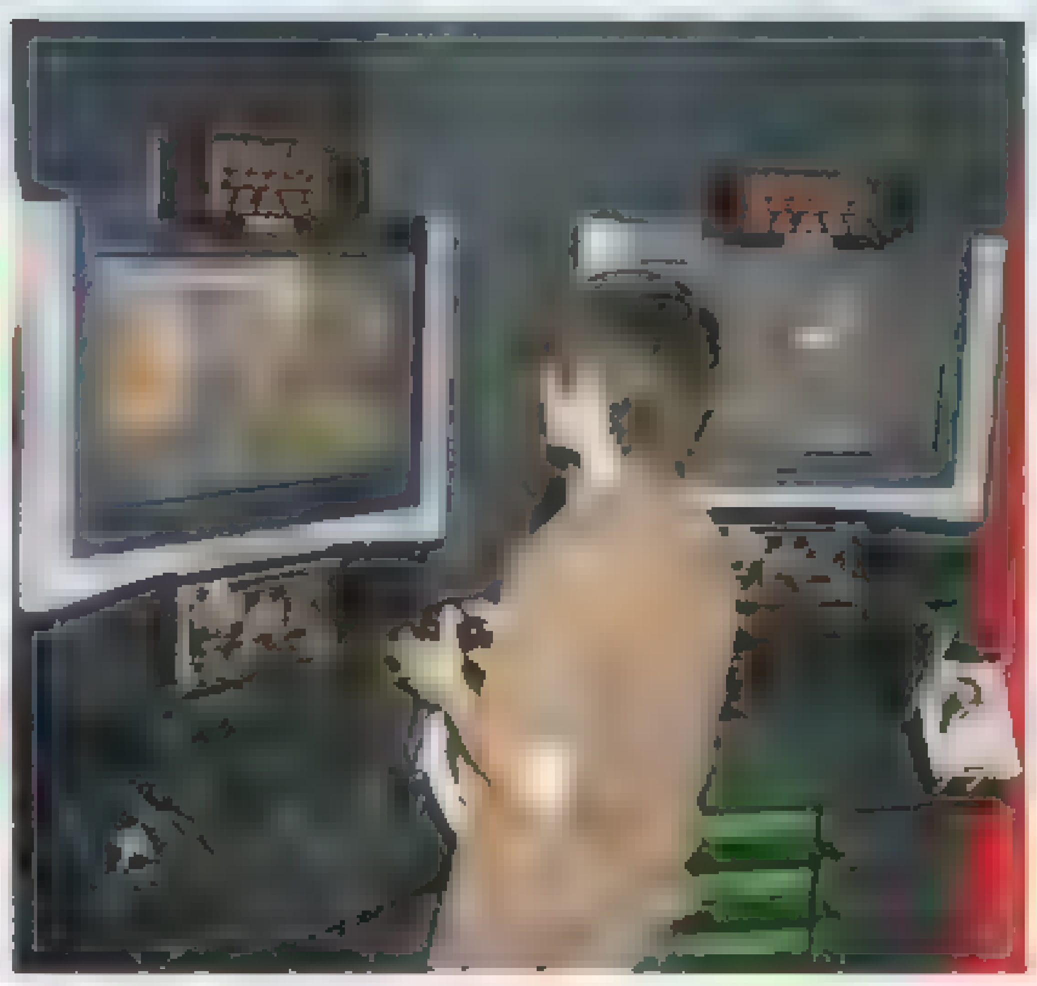

■每次热舞结束后都会引来掌声一片。

除了我国玩家可以忽略不计的Xbox版《Tecmo经典街机收藏》外，此次Tecmo主打的游戏共有五个，分别是《怪物农场5》、《KARAKURI》、《GALLON赛马8》、《忍者龙剑传 黑之章》以及压轴的《死或生4》。在展台的超大屏幕上会反复播放这6个游戏的宣传影像。其中《怪物农场5》和《GALLON赛马8》在播放动画前更是会有两段不同的热舞表演，令人大呼过瘾。值得一提的是，Tecmo非常会造势，每次在影像播放前两分钟，大屏幕旁便会灯光闪耀并进行倒计时，而振奋人心的音乐也会随之响起，这种方式也确实每次都将周围的玩家吸引了过来。

以正中的大屏幕为中心，Tecmo展台的四周都是可试玩游戏的机台，而《Tecmo经典街机收藏》和《忍者龙剑传 黑之章》的试玩台更是专门被布置成了一个小房间。不过可惜的是，Tecmo并没有在TGS会场举办《死或生4》的试玩活动，而是将其放到了不远处的某个宾馆内。Tecmo提供试玩的几个游戏吸引力并不算高，基本上只要等几分钟便可以排上队进行试玩，但看到连《Tecmo经典街机收藏》这些老得不能再老的游戏日本人都玩得津津有味不肯放手时，我们也只能感叹日本的游戏传统之深了。

■令人怀念的游戏试玩台，相信不少老玩家都对这些作品印象深刻吧！





来自TECMO展台的礼品



TECMO宣传手册

养眼海报

EVENT

正如公司的一贯传统一样，Tecmo的展台此次也是最受男性玩家欢迎的展台之一。当然，那绝对不会因为是《忍者龙剑传 黑之章》或者《怪物农场5》等游戏……虽然说《忍者龙剑传 黑之章》在第一天也举办了颇为吸引人的对BOSS的时间挑战比赛，虽然说诸位美女的热舞表演甚为精彩，但毫无疑问，只有《死或生4》的EVENT才是TECMO展台的焦点！每次当Tecmo展台播放本作的动画一个小时前，展台的最前面就已经被人抢占完了位置，而这些玩家的目的自然不是那段E3展时便已播放过的老动画，而是——《死或生4》海报大派送！

当动画播放完毕后，Tecmo便会派出一位身着性感泳装的美女派送海报，海报共有5款，分别是霞、绫音、心、雷芳以及那位还未公布姓名的蒙面女郎。由于每次每人只能拿取一张，而且派送的海报有限，加上是随机派送，因此每隔一个小时TECMO的展台前都会挤得人山人海。现在，各位就该知道"最醉翁之意不在酒的展台"是因何而得出来了的吧。


■每次派发海报时都是人山人海。Tecmo果然是深谙男性玩家的心理啊！

今年Atlus的展台比去年小了不少，不仅没有了大屏幕演示游戏的宣传片，连EVENT的舞台也没了，与去年请来高桥广树、绿川光、冬马由美、野岛健儿等知名声优助阵相比，今年的确冷清了不少。Atlus展区内原创游戏只有两个，一个是PS2上的《恶魔召唤师 葛叶雷道》，一个是NDS上的《滑雪小子》，其他都是移植作品、《公主王冠》、《真 女神转生 恶魔召唤师》的PSP版也都提供了试玩。在Atlus展区玩家们试玩最多的就是《恶魔召唤师 葛叶雷道》了，这款新作受到了广大的玩家的关注，试玩版提供了战斗和剧情两部分，可以看到很多情侣都来试玩，与去年《DDS》一样，这款作品同样有许多女性FANS捧场，有许多男性玩家都是陪女友来玩这款游戏。PSP上那两款移植游戏就显得凄惨了点，特别是《真 女神转生 恶魔召唤师》，几乎没什么人试玩，即使有玩家试玩，也是玩了一两分钟后就离开了。另外，与去年一样，Atlus对拍照的要求还是那么严格，即使是媒体也是要经过多次确认后才允许拍摄，尽显"小气"的本色。

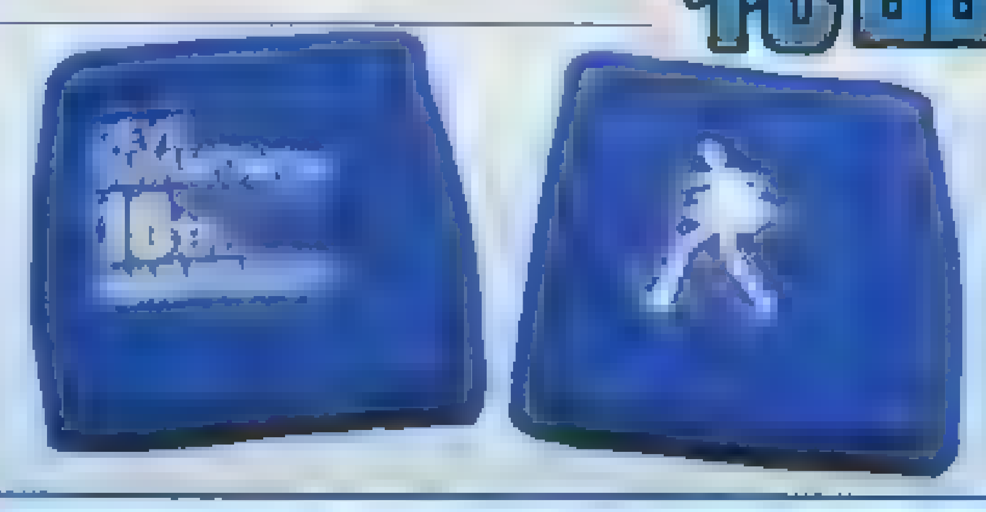


ATLUS——最"小气"的展台

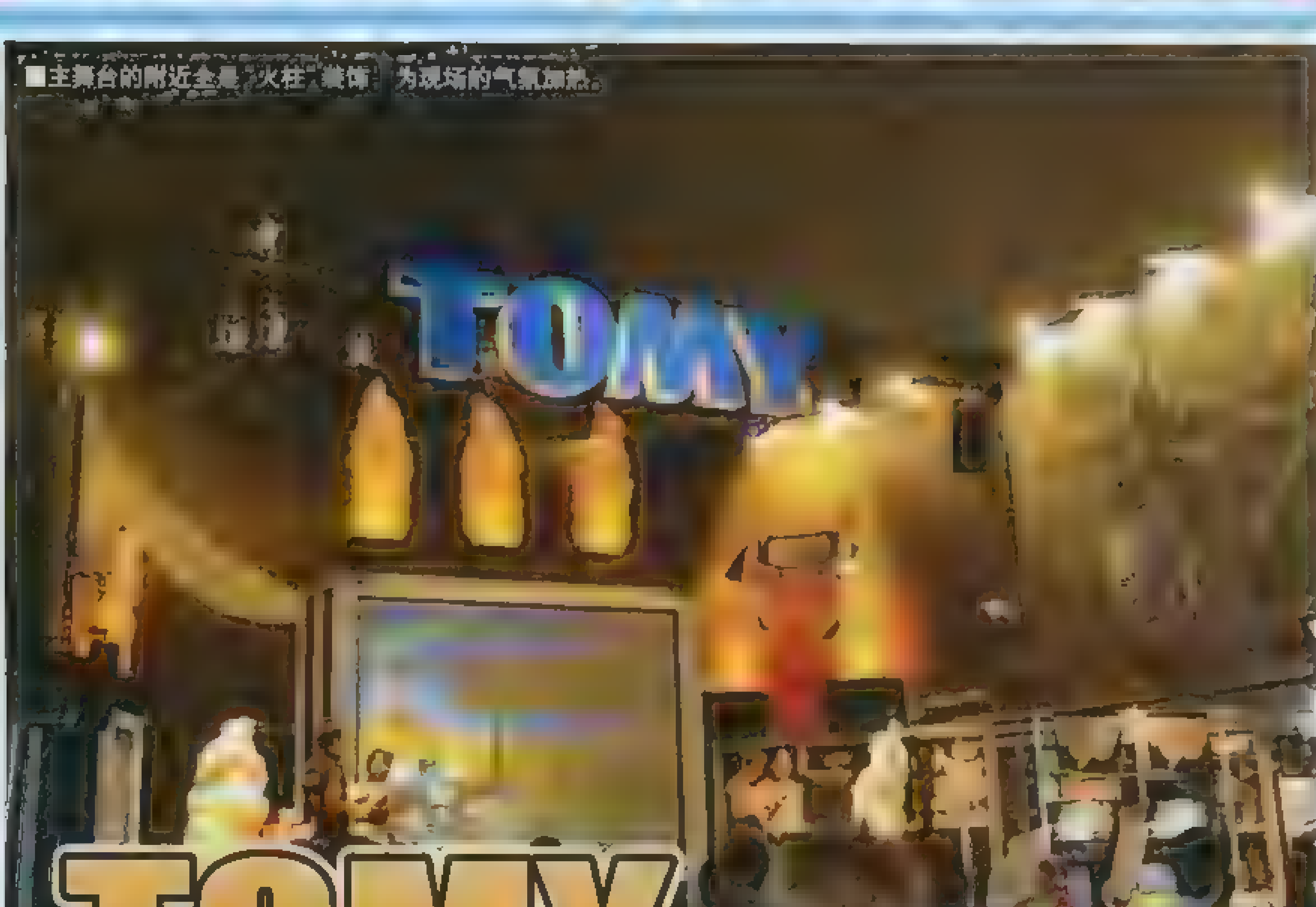

■《恶魔召唤师 葛叶雷道》是Atlus宣传力最大的游戏。


■今年Atlus的展台很小，保守估计只有去年的一半。

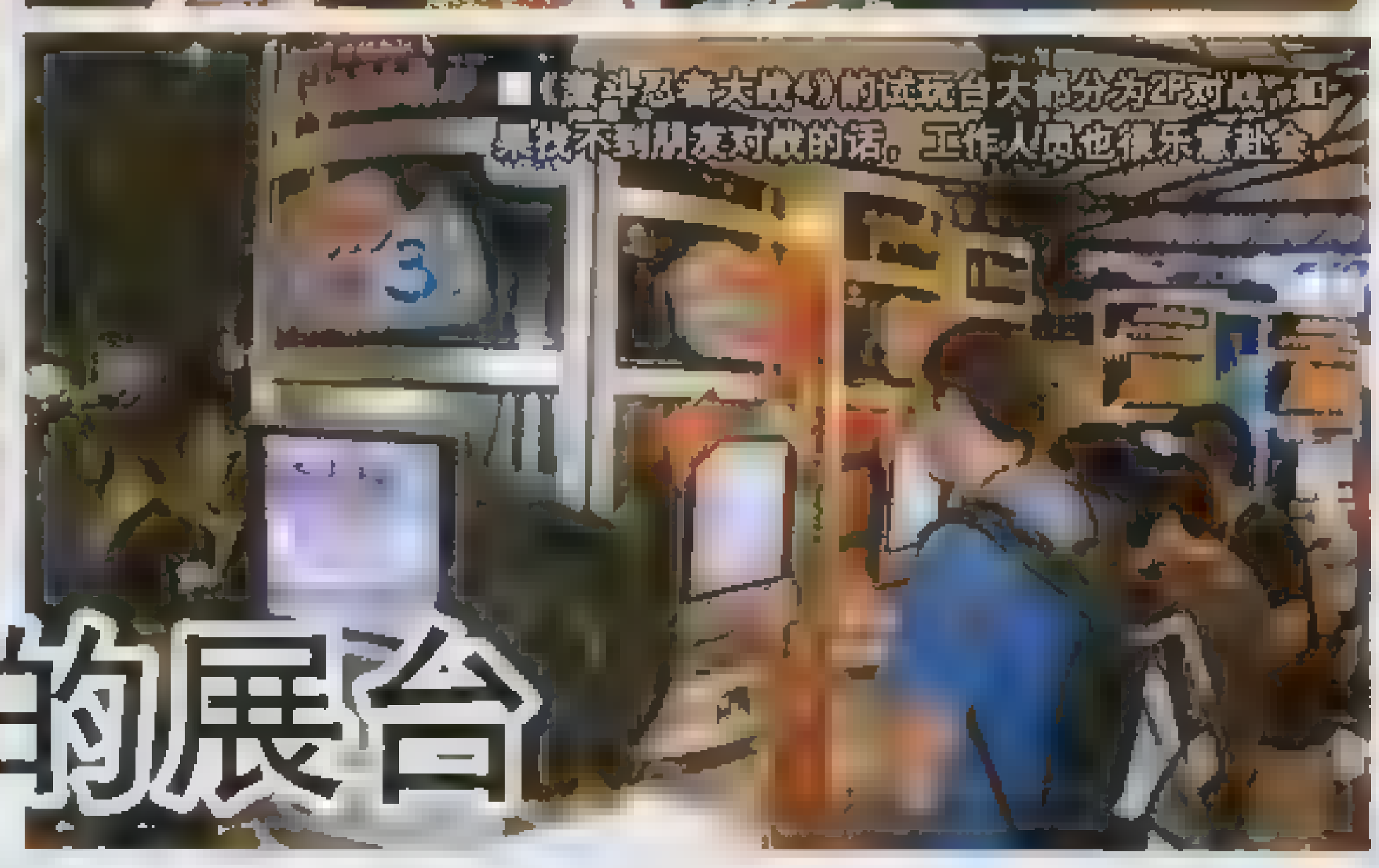
来自Atlus展台的礼品



Atlus与日本的一家游戏杂志合办了一个活动，即拿最近两期的杂志能换到《恶魔召唤师》10周年纪念护腕一个，虽然护腕做工一般，但那可是会场限定品哦，收藏价值很高


■主舞台的附近全是"火柱"装饰，为现场的气氛加热。


■只要玩家把《火影忍者RPG2》通关后并按照这里公告板上的提示去做，就能凭着某个画面到这里换取赠品。


■《激斗忍者大战4》的试玩台大部分为2P对战，如果找不到朋友对战的话，工作人员也很乐意奉陪。

TOMY——最火热的展台



所谓"热"并非指TOMY舞台的冷气不足，而是指两个方面——几乎全场的《"火"影忍者》相关作品和每天"热"闹的舞台节目。老实说，这次的TOMY展台十分小，且与Square Enix的展台放在一起，但由于注目度的问题，如果你不仔细往上方的《火影忍者 激斗忍者大战4！》的大型宣传画看去，你很难会发现这个展台的存在。

自从代理了《火影忍者》的游戏后，TOMY这个厂商的知名度也越来越高。这次TOMY展出的新作只有3款——《火影忍者 激斗忍者大战4！》(NGC)、《ZOIDS 金属重击》(NGC)和《魔炮使黑姬》(PS2)，但主要的卖点当然就是无论在日本还是国内也大受欢迎的动画改编作品《火影忍者》。为了让小小的展台也可以热闹起来，TOMY还搭建了一座小小的舞台，几乎在每隔一小时后，TOMY都会有一些《火影忍者 激斗忍者大战》系列"和推出不久的NDS游戏《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》的相关活动，对战、猜拳等等应有尽有，所以舞台下方的一小片空地上通常都会座无虚席。



D3——最不愁玩不到游戏的展台

虽然D3在中国的知名度并不高，但它那著名的"S MPLE XX系列"在日本却因其低价政策而如雷贯耳并大受欢迎。尽管此次D3在展台上摆放的试玩游戏有数款之多，而且包括""SIMPLE 2000"与"S MPLE DS"两大系列，不过来到这里的玩家永远都不用担心排不上队玩不到游戏，因为无论是哪个试玩台前，排队的人都永远都不会超过3个 …

本次D3的重头EVENT共有3个： 是D3招牌女郎双叶理保的声优后藤邑子的现场演唱活动"LOVE☆L VE2005"；二是《御姐武戏2》女主角彩的COSPLAY女郎的拍照活动：二是PS2上某BL游戏的声优见面会(出场声优：石川英郎、森久保祥太郎、杉田智和)。其中第 项和第二项EVENT举办时都会吸引超多的FANS挤在展台前为自己的偶像而欢呼尖叫手舞足蹈，不过不一样的就是，前者吸引的观众全部为男性，而后者则正好相反 …


■游戏众多，玩的人却不多。

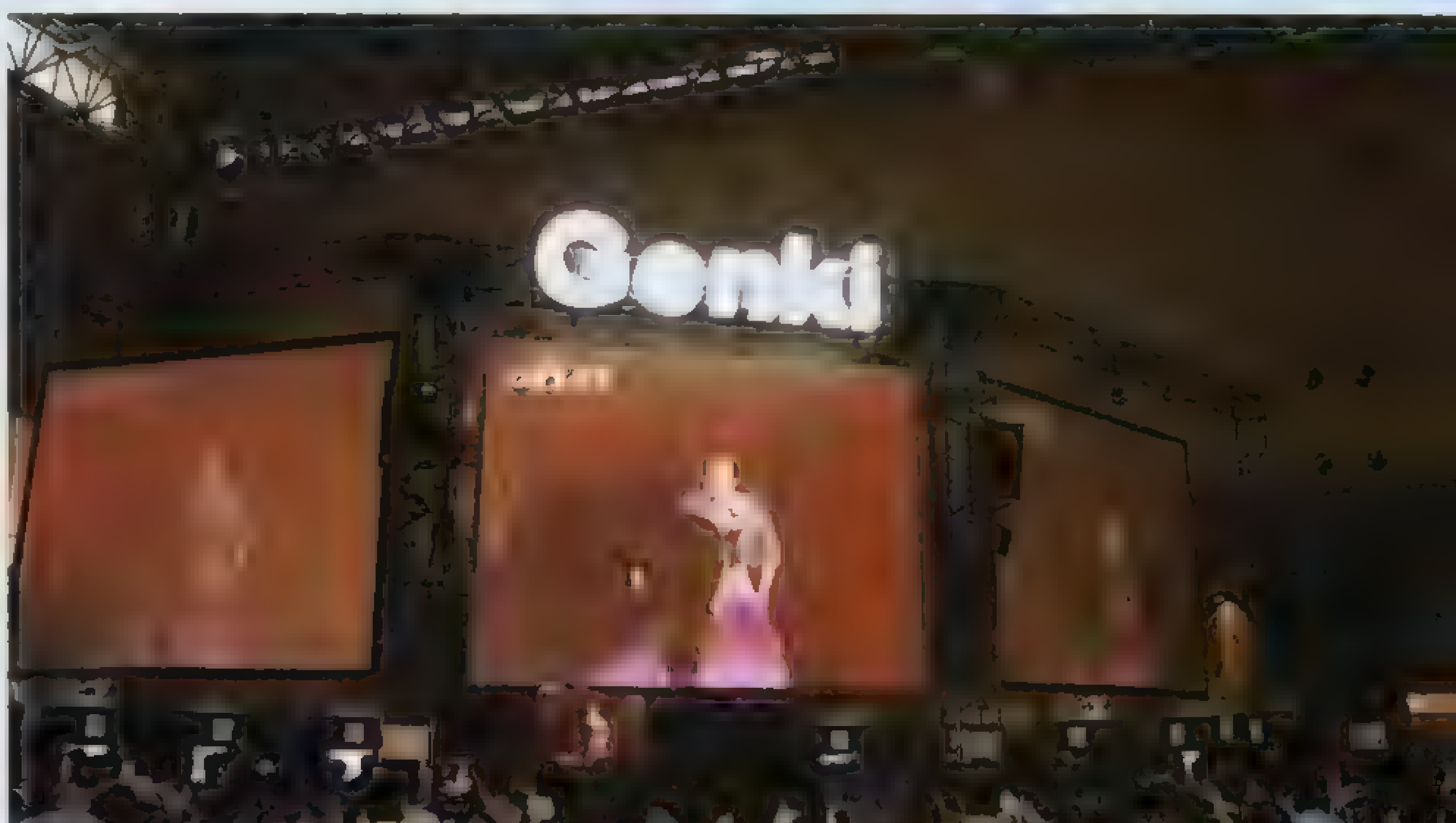

■D3的SHOWGIRL极为合作，基本上是有求必应。

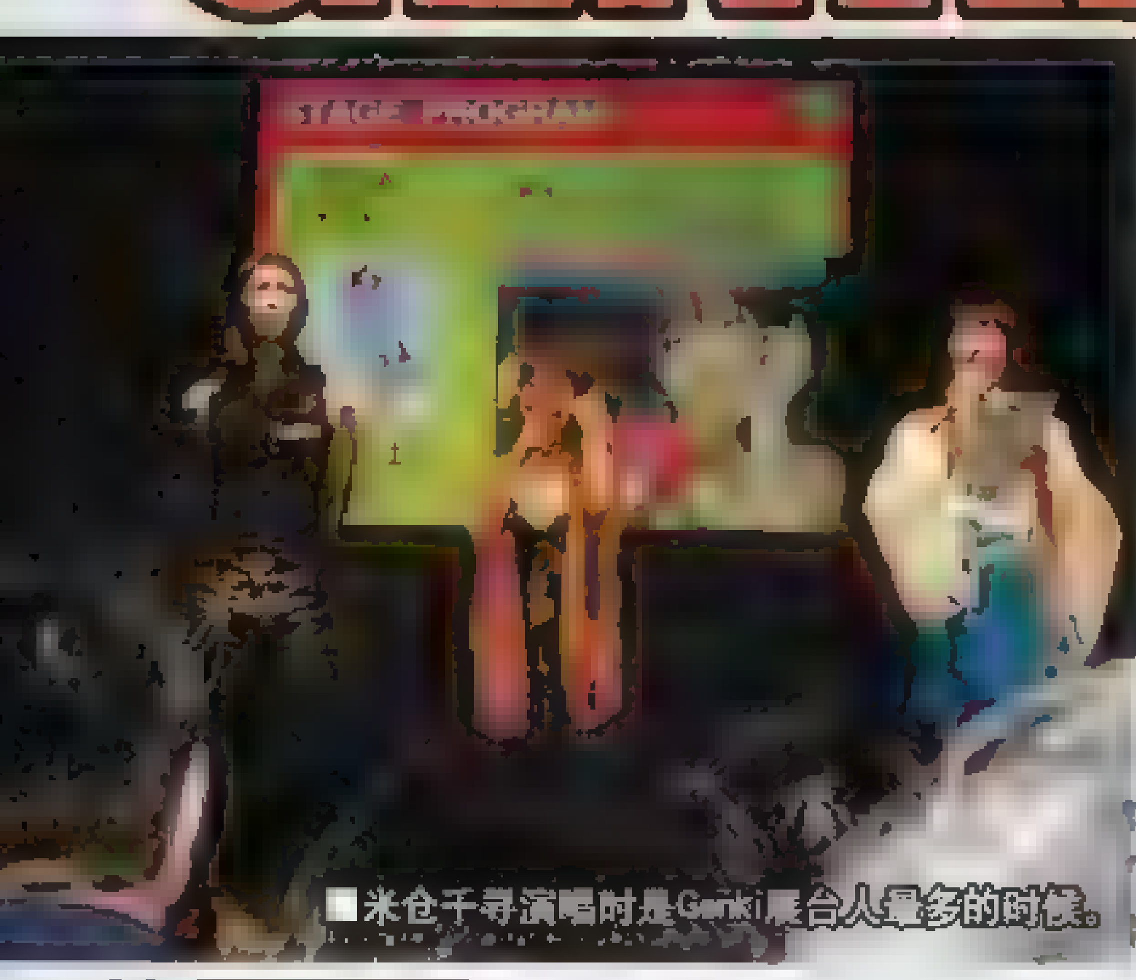

■这是D3对于双叶理保曾登场过的游戏的回顾。



GENKI——最"贴身"的展台

Genki此次主打的游戏只有一个，那就是号称战场人数高达65535的《战神》。在并不算大的展台中，除了中间空出一块举办EVENT的地方外，其他所有的空间都摆设了《战神》的试玩台，共有10台之多。而且更令人心动的是，每个试玩台前都会有一位身穿红衣身披轻纱的美丽SHOWGIRL亲手指导你，大概正是由于这个原因《战神》才会招致无数人前来试玩吧……除此之外，Genki还专门举办了《战神》的限定时间魔物连王比赛，并特意邀请了米仓千寻小姐(动画《高达08MS小队》、《封神演义》主题曲的演唱者)出场演唱《战神》的片尾曲《Calling》，对《战神》的宣传可谓不遗余力不惜血本。相比之下，同样是歌手现场演唱，《必杀里稼业》的片尾曲演唱活动所吸引的人就少得可怜了。一方面是因为游戏的吸引力不够，一方面是歌手真帆花百合的知名度不够，另一方面则是因为……那是一首演歌……对于来逛TGS的年轻人来说，大概没有多少人会为这首歌而着迷吧。





■米仓千寻演唱时是Genki展台人最多的时候。



■诸位SHOWGIRL每天散场时都会排成一排谢幕。


3DM
■美丽女郎贴身教你玩《战神》，待遇真好……

CLIMAX——最"精致"的展台



■这张照片就基本上已囊括了Climax展台的全部，照片左边展出的是《我的迷宫》，右边则展出的是《皇帝的财宝》。



■《皇帝的财宝》的插画。



■玻璃柜里面放置着一个小小的《皇帝的财宝》世界。

这次TGS，很意外地发现，Climax也搭起来了自己的展台，虽然只有小小的一个空间，但倒也布置得挺有特色。说到Climax可能还有很多玩家不太熟悉，Climax的社长是内腾宽，早年他曾参与制作了SEGA在MD上名作《光明力量 众神的遗产》，后来又开发了MD《皇帝的财宝》等经典作品。这次展出，Climax拿出了两款作品，一款是《我的迷宫》，这是NDS平台上的很有个性的迷宫类RPG；另一款作品则是将重新制作的《皇帝的财宝》，平台是PSP。比较有趣的是Climax自制的一段宣传影像，放在展台正中央不断循环播放，内容就是讲Climax的社长内腾宽是如何决定开发这次新作的，还颇为搞笑的。

儿童区



■儿童的小型舞台总是有很多令低龄玩家惊喜的活动，让编辑们在进入该区后仿佛回到了童年时代。对于日本的儿童来说，认识本国的游戏产业是十分普通的事情。



■这里的试玩台一般都附带有椅子，不过椅子的大小似乎都不是给"超龄"的大人们坐的呢……



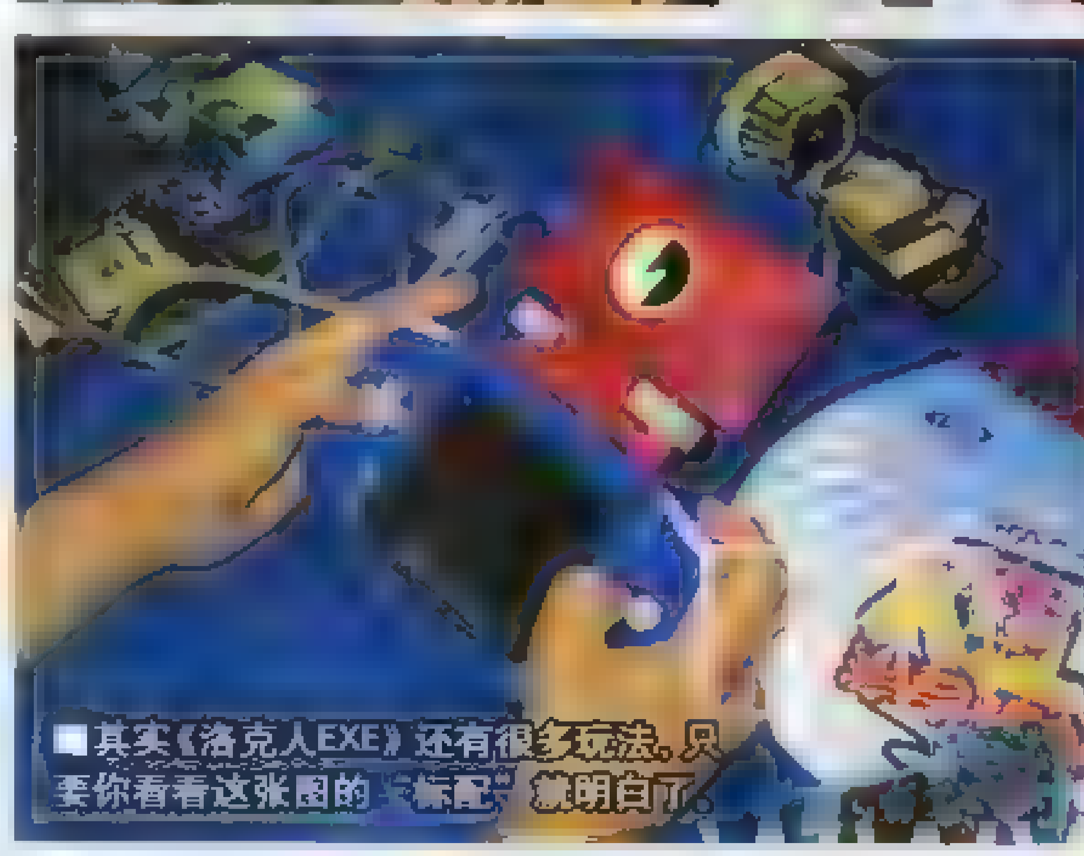
■《哆啦A梦》终于要推出新作了！不知道现在的小孩还会喜欢它吗？



■在该区的试玩台附近总是有很多工作人员细心地教导孩子们如何操作。

儿童区的所在位置是与一般游戏区分离的，因为整个TGS会场一共包括了两个大会馆和一个小会馆，儿童区和EVENT舞台就被独立安排在一个较小的会馆里。一般的观众如果不带着小孩的话是不能进入儿童区的，不过如果挂着媒体证就可以随意进出展区。

儿童区中除了满足小孩和家长外，另一特色就是试玩台的高度有所调整，并增加了不少座椅。（这个可是其他展台欠缺的东西哦）另外有不少游戏只在儿童区提供试玩，比如两款《红侠乔伊》《索尼克冲击》、SEGA展区只提供下载，和《洛克人EXE6》等。但如果你认为有媒体证就能在儿童区横行的话那就错了，首先那张椅子的大小肯定不适合你，接着如果你好意思插在一个小孩队列中的话那也可以尝试一下。虽然儿童区中有不少东西赠送，不过由于大部分都需要试玩过后才配发的，就算你有幸能到儿童区也只能看着赠品垂涎三丈。



■其实《洛克人EXE》还有很多玩法，只要你看看这张图的"标配"就明白了。



■《新·我们的太阳》展台是独立的高台，在试玩一次后就可以得到一顶主题帽子，但Only for child。

TGS 2005 情报站

文 星夜

东京游戏展2005观众数创历史新高

往年东京电玩展观众人数

2004	160,096	1999秋	163,866
2003	150 089	1999春	163,448
2002	134 042	1998秋	156 455
2001秋	129,626	1998春	147 913
2001春	118,080	1997秋	140 630
2000秋	137,400	1997春	121,172
2000春	131,708	1996	109,649

今年的东京游戏展由于有“次世代主机大战”这一火热话题，因而在举办之前全球媒体和玩家就已经对其充满期待。并且本届TGS的参展游戏数量也是历届最多的。根据CESA的统计数据显示，东京游戏展2005举办的3天时间内总共吸引了17万6056人，创下了TGS历史上的最高记录。这也在某种程度上显示了日本游戏市场上呈现出复苏之势。在此之前，参观人数最多的一届TGS是1999年的秋季东京游戏展，而当时便是因为正值主机世代交换之际，并且现场有PS2的展出。看来次世代主机对于展会人气的推动确实是非常明显的。另外，今年参加报道的媒体数量也增加了很多，尤其是海外媒体记者。为了说明今年TGS的成功之处，CESA也提供了历年观众数量的对比。

时间	第一日	第二日	第三日	累计
2005年	36068人	67791人	72197人	176056人
2004年	32867人	64164人	63065人	160096人



引领游戏方式革命，“革命”控制器冲击传统思维

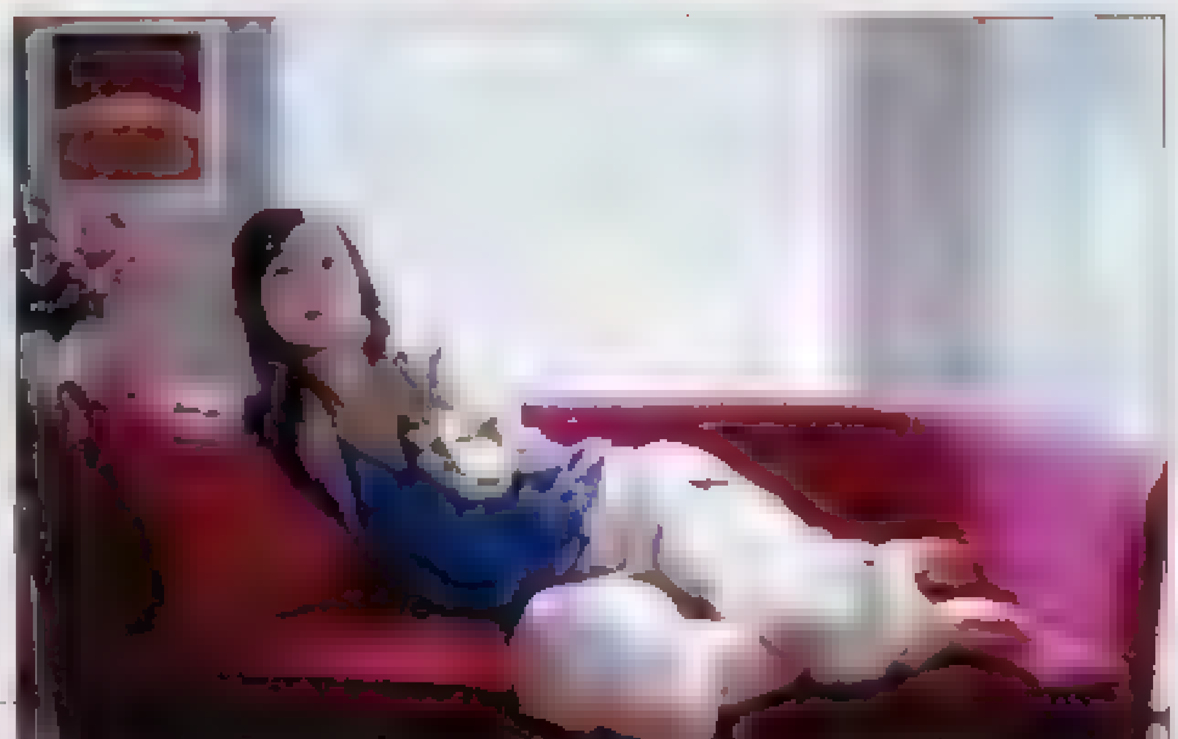


虽然任天堂一直担心其“革命”控制器的惊人创意被抄袭，不过不管怎么说，再惊人的创意总要有公开的一天。今年6月份的经营方针说明会上，任天堂曾经表示将会在年内公布“革命”的手柄，而最佳的公布时期显然是东京游戏展。虽然任天堂与往年一样不参加TGS，岩田聪却在开展第一天的基调演讲中带来本届TGS最大的惊喜：“革命”控制器正式公布！

岩田聪认为，现在业界正走向一条错误的道路，提供更复杂、更逼真的游戏画面并不能使得业界规模得以扩张，这条已经延续了30年的发展思路需要被彻底忘记。要想扩大市场，首先要让更多人愿意玩游戏，否则游戏业只能自生自灭。“任天堂是第一个也是惟一一个认识到这一严峻问题的，我们已经准备好了应对的策略。”岩田聪认为，要扩大游戏人群，游戏业面临三大挑战：其一，我们需要让已经放弃游戏的人重新开始玩游戏；其二，我们需要吸引新玩家；其三，最重要的是，我们需要提供对老玩家和新玩家都有吸引力的新产品。任天堂所谓的新产品就是“革命”！

“当我们开始设计NDS之前，我就有一种危机感。自FC时代以来，游戏的控制方式越来越复杂，那些从未玩过游戏的人会对着控制器说：太复杂了！要扩大游戏人群，我们当然要确保满足老玩家的需求，同时我们也要用新的方式吸引新的玩家。因此最重要的就是控制器。我们希望所有人从同一起跑线上享受新鲜的乐趣，NDS就采用了这样的理念。不过我们不能把电视机拆成两半，也不能把它做成触摸屏。因此我们放弃了传统的手柄必须由两只手操作的方式。”

“看看这个吧……”

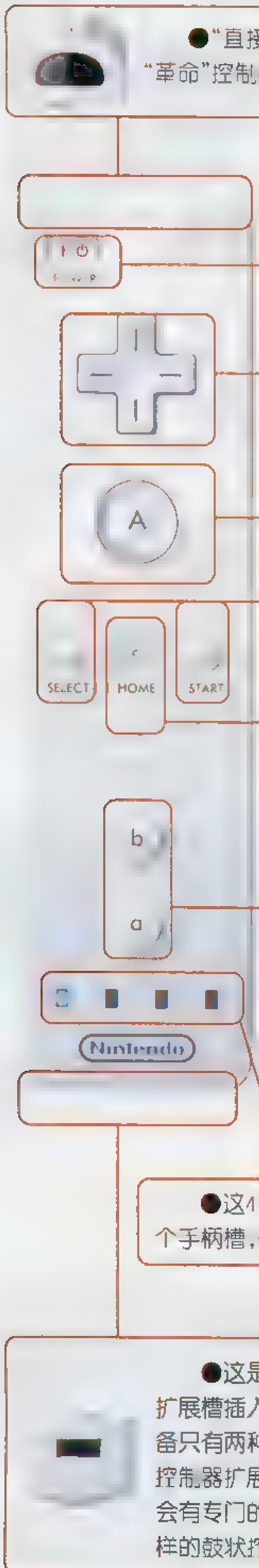


■可单手操作是任天堂宣传的一个重点，突出了“革命”控制器的简单易操作性。



出乎多数人的预料，革命的控制器并不像多数人想象得那么花哨，至少从造型上看确实没有任何花哨之处。相信多数人看到革命的控制器后，第一反应就是：真像个电视遥控器啊！这样的造型设计主要是为了让那些从未玩过游戏的人更容易理解，然而这款控制器的内在绝不像它的外表那样平庸。革命控制器的精髓在于其内置的“Direct Pointing Device（直接定点设备）”，通过这套设备可以精确侦测控制器所指向的屏幕中的位置。从某种程度上来说，这有点像光枪。不同的是，革命的控制器并不是利用电视扫描线的原理实现定位。利用其独特的3D定位技术，该控制器不仅可以定位平面上的点，还可以定位3D空间中的点。“革命”会感知控制器与屏幕之间的距离，以此实现3D定位。并且该控制器本身还有倾斜感应功能，控制器的不同倾斜角度可以反映到游戏操作中，就像GBA游戏《瓦里奥制造 大回转》一样。由于“革命”可以识别多个控制器发出的信号，因而也可以进行多人游戏。





●“直接定点设备”的信号发射口，这正是“革命”控制器的灵魂所在。

●这是“革命”主机的电源开关键，可以像电视遥控器一样遥控主机开关。

●经典的十字键仍然存在，将手柄横过来就可以当FC手柄使用。

●这个巨大的A键将会是游戏里经常用到的动作键

●“Start”与“Select”键的功能与普通手柄相同。

●这个“Home”键的功能任天堂并未确认，不过相信应该是可以用该键退回到“革命”的系统主菜单。

●任天堂发布的官方造型图中这两个功能键标示为“a”、“b”，不过在岩田聪的基调演讲中这两个键的标示为“X”、“Y”，在任天堂的革命控制器宣传影像中这两个键也是标示为“X”、“Y”。当控制器被横过来使用的时候，这两个键就会成为经常使用到的功能键。

●这4个LED指示灯表示该控制器对应哪个手柄槽，例如1P对应1号灯，2P对应2号灯。

●这是革命控制器底部的扩展槽，可以在扩展槽插入各种控制设备，目前公开的扩展设备只有两种。今后任天堂将会推出更多功能的控制器扩展设备，并且针对不同的游戏可能还会有专门的扩展设备，例如《大金刚康加鼓》那样的鼓状控制器。

革命控制器的3D空间定点功能是通过放置在电视上方、下方或者旁边的感应器条的互动实现的，该感应器条内含两个感应器，通过蓝牙技术接收控制器发过来的信号。借此，玩家可以直接移动控制器来控制屏幕中的人移动。感应器会读取定点设备的每一个动作，不仅是上下左右前后的移动，更是能够感应手柄的旋转、倾斜，基本上你用手握着控制器能够做出的任何动作，感应器都可以感应到。不过由于目前还处于设计原型阶段，任天堂并未公开感应器条的样子。此外“革命”控制器还内置力回馈功能，根据游戏内的特定情况会发出震动。该控制器采用电池供电，至于采用怎样的电池目前并未公布。必须指出的是，目前任天堂公开的控制器造型还仅仅是设计原型，因此最终版本可能还有改动，不过功能和大致形态不会有太大变化。



●这个扩展周边的功能与摇杆相同，食指部位还有两个肩部按键（Z1和Z2）。若是想玩FPS游戏，该设备可以用来控制人物移动，而以控制器进行视点移动。根据美国任天堂公关部高级主管Beth Llewelyn透露，任天堂目前的计划是一套革命主机标配直接定点控制器以及该摇杆式扩展设备。



●位于背部这个标示为B的扳机式按键也是会经常用到的动作键，例如你可以在FPS游戏中按该键开枪。



●若是习惯了传统的手柄，可以在底部插上这个托架（此图为非官方假想图），这样就可以用传统的方式玩游戏了。

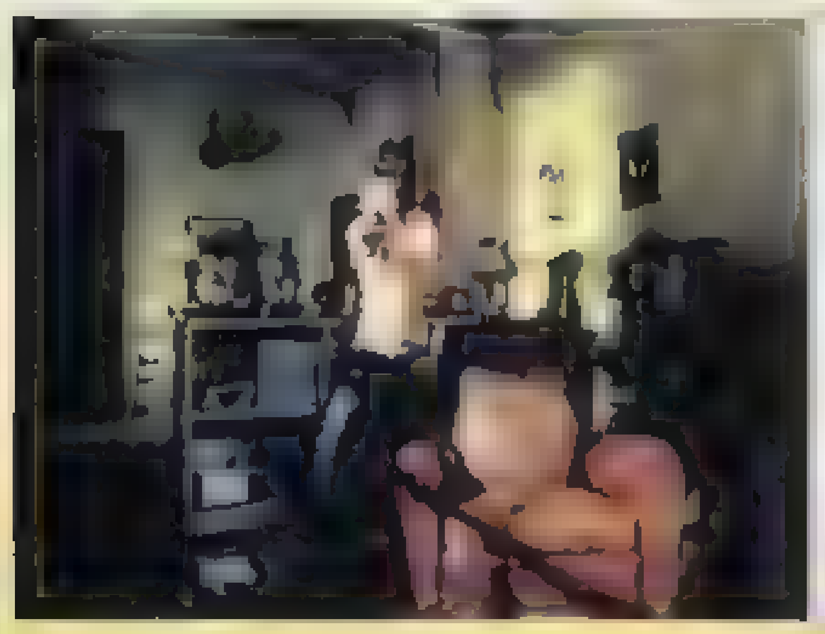
[illegible]



虽然任天堂并没有公开“革命”的任何相关游戏，不过在东京游戏展召开之前，任天堂邀请了部分媒体实际体验“革命”的一些游戏DEMO。这些DEMO画面多数都很简单，不过却真切体现了独特的手柄设计将会给未来的游戏带来怎样的乐趣。这次媒体试玩是由宫本茂亲自指导的，需要注意的是，任天堂在距离主机的一定距离处打了个红叉标记，试玩者只能在该地点进行试玩。“革命”控制器的距离识别能力是否意味着玩家只能在固定地点进行游戏呢？又或者这仅仅是因为目前提供的原型功能尚未完善？对此任天堂并未做出说明。不管怎样，从试玩会提供的8个DEMO我们可以大致了解未来“革命”的游戏将会是怎样的形态。下面就让我们发挥想象力看看未来“革命”的游戏是什么样子的吧！

[illegible]

在试玩会的DEMO中有一个是重新制作的一小段《银河战士Prime2》。在这个DEMO中，玩家可以用外接的摇杆控制人物移动，而遥控器部分则是相当于鼠标，用来控制人物视点，A键为跳跃，B键为开火。看来之前已经确定的《银河战士Prime3》很有可能采用这种操作方式。当然，除了FPS游戏外，这种定位功能直接拿来当光枪游戏用也不错。

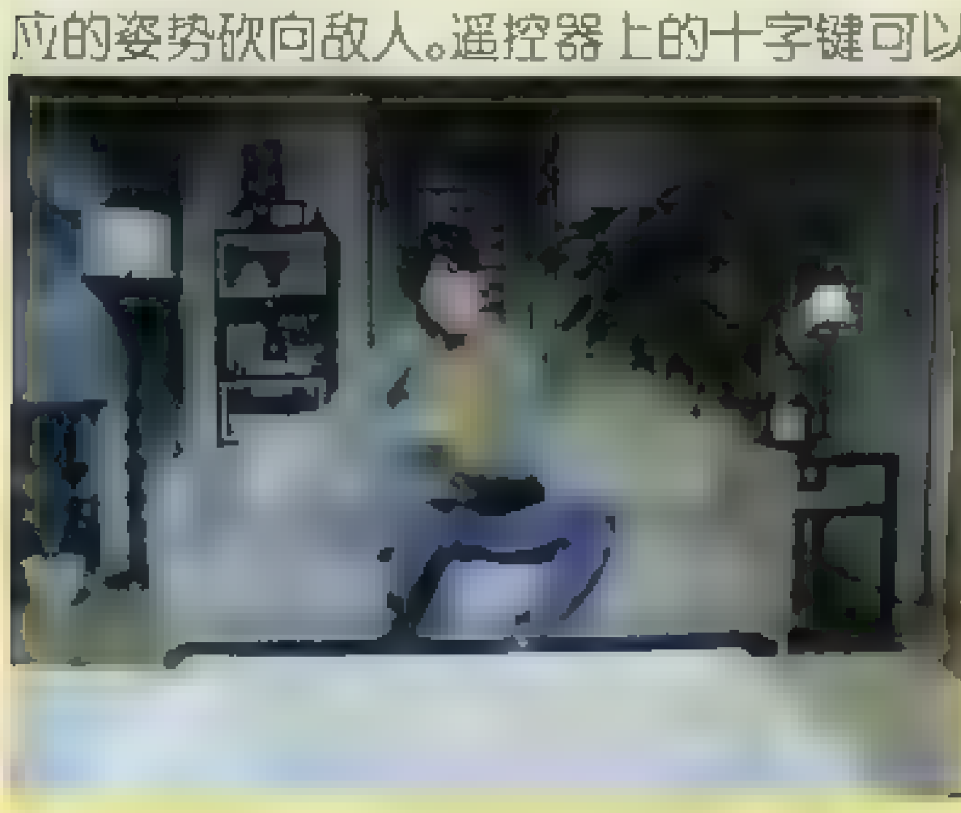




[illegible]



不知道各位读者对Square Enix的《剑神勇者斗恶龙》还有没有印象，在这款电视直插型体感游戏中，玩家可以通过挥动手中的剑砍杀屏幕中的怪物。利用革命的控制器同样也可以实现这样的效果。例如在《塞尔达传说》中，你可以用摇杆控制林克移动，用遥控器移动镜头，到敌人附近时按住Z1键将镜头锁定在敌人身上，这时握着遥控器做出挥刀的动作，林克就会以相应的姿势砍向敌人。遥控器上的十字键可以用来选择移动遥控器对应的功能，例如按上键后，移动遥控器就是移动镜头，而按下键，挥舞遥控器的动作就变为挥刀动作。在一些激烈型动作游戏中，挥刀动作将会更具爽快感。比如说在《真·三国无双》中，你可以用类比摇杆控制武将前进，一边用遥控器当大刀，朝四面八方的敌人尽情砍杀。



[illegible]

由于可以感应距离，在赛车游戏中，你可以把控制器向前移动让赛车加速，向后移动则是刹车。在左转弯时只要将控制器向左晃，右转弯则是向右晃。



[illegible]

在一款恐怖游戏里，比如说《寂静岭》，周围一片漆黑，你需要手电筒才能看清周围环境。革命控制器将会成为你的手电筒，按B键打开手电筒，手往哪移动，手电筒就朝哪个方向照射。



[illegible]

在任天堂提供的试玩DEMO中有一个钓鱼游戏，在该游戏中，遥控器成了钓鱼竿，移动遥控器将鱼饵移动到鱼的旁边，鱼上钩时遥控器会发出震动，做出收竿的动作就可以将鱼钓上来了。



[illegible]

任天堂的试玩DEMO中有一个驾驶小飞机的游戏。在这个DEMO中，玩家手中的遥控器就成了小飞机的化身，将遥控器翻转，飞机就会在空中翻转，而急转弯、俯冲等复杂动作都可以实现。



[illegible]

在棒球或者网球游戏中，你可以将控制器当棒球棍或者网球拍使用，挥舞控制器，就可以让球员做出挥棒（挥拍）的动作。在篮球游戏中，遥控器可以控制镜头，当篮筐下的球员抢到篮球时，你可以按键将控制器功能转换为对应动作指令，将控制器抬高，球员就飞身到空中，这时将遥控器猛向下压，球员就会做出漂亮的扣篮动作。

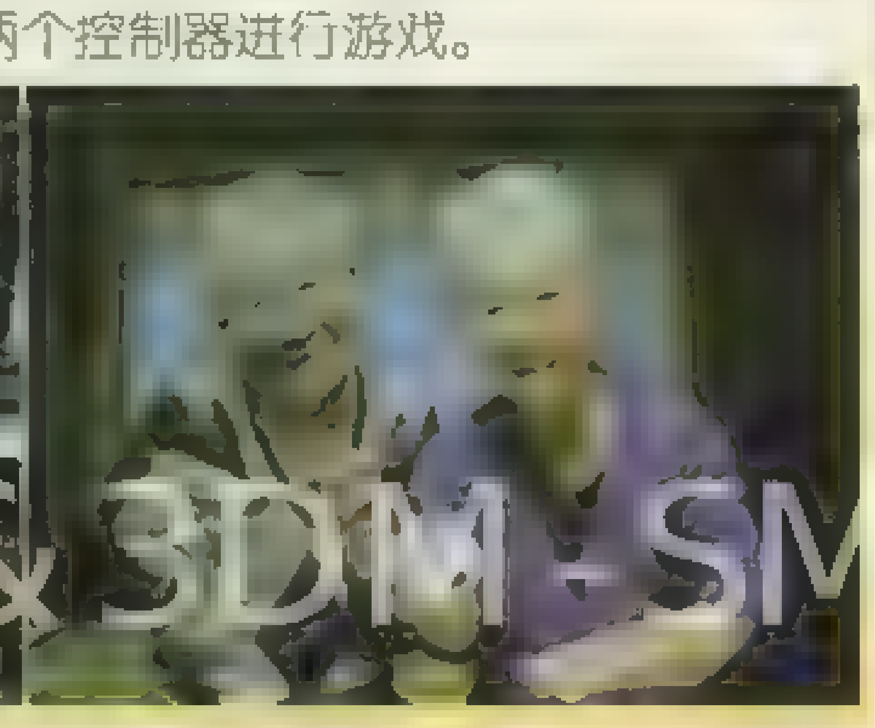




[illegible]

在一场虚拟音乐会中，你的控制器成了指挥棒，你就成了一位指挥家，让音乐旋律随着手臂而舞动。或者把你的控制器当作棒槌，让你自己成为乐队的鼓手，这样你甚至可以同时拿两个控制器进行游戏。



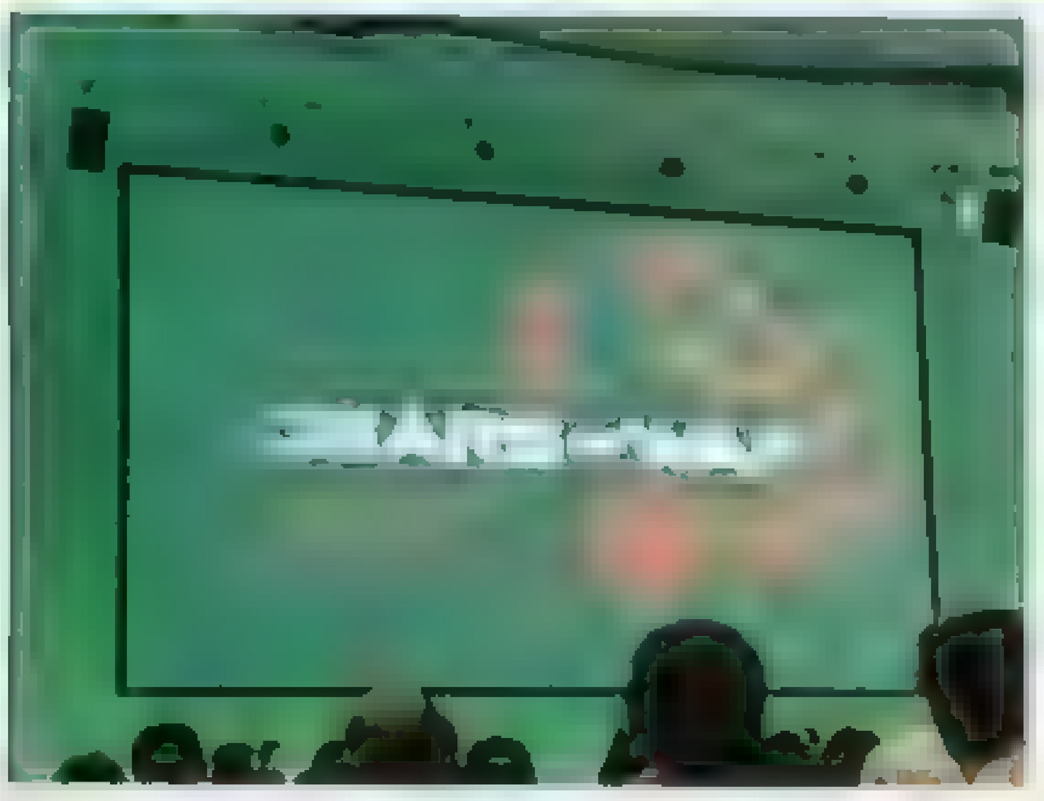


微软召开TGS展前发布会，X360全球发售日公布


▲"Xbox 360休闲室"建好后的假想图。

每年E3展最大的看点是各大厂商的展前发布会，不过东京游戏展由于是以普通观众为主，不像E3那样主要面向业内人士，因而一直以来并没有举办展前发布会的习惯。不过今年微软为了进一步吸引媒体的注意，选择在开展前一天于东京涉谷区的Cerulean大厦召开新闻发布会。此次发布会的主要内容包括4点：1.X360的现状；2.高清晰娱乐时代的展望；3.X360展台以及试玩游戏软件的概要；4.X360在日本的发售计划详情。

● X360的现状



日本Xbox事业本部长丸山嘉浩宣布，目前开发中的面向日本市场的X360游戏已经有超过100款，其中大半将于2006年年底之前发售。全球范围内（包含日本）正在开发的X360游戏共有200多款，在这些游戏中，已经公布的有66款，而最受日本玩家关注的《蓝龙》、《失落的奥德赛》等将于年末公开新情报和影像等资料，而《最终幻想XI》将于X360发售同日进行公开β测试。在2006年1月底之前将会有大约20款X360游戏上市。为了向日本媒体展示X360的实力，微软邀请Epic的Cliff演示了《战争机器》的最新DEMO，这段DEMO在光影效果上比今年E3展的DEMO还要出色。在DEMO的最后写着"Emergence Day 2006（现身日2006）"。Phantagram的李常云也进行了《九十九夜》最新DEMO的实际操作演示。

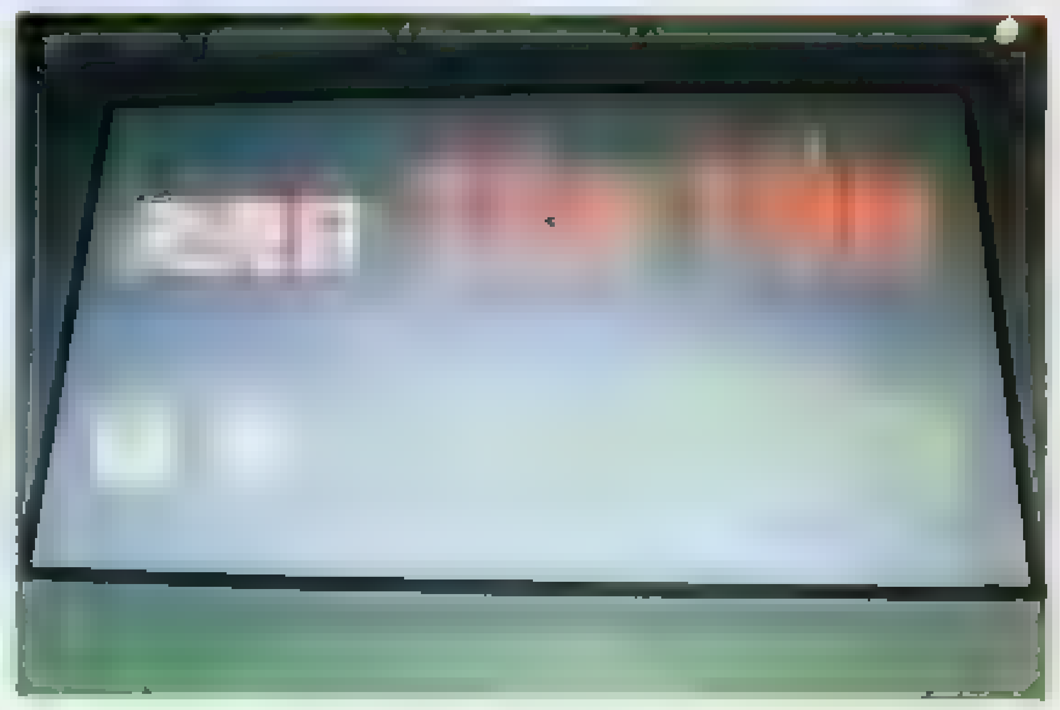
●高清娱乐时代的展望

关于次世代，微软的关键字为"高清娱乐"。这包含三个方面：高清晰度的画面和多声道的立体声音效、随时在线的环境、按照玩家喜好的客户定制功能。在会后的记者问答中，有记者问到既然是高清娱乐，为何不采用HD DVD。对此，丸山嘉浩称HD DVD对于高清晰度游戏来说并不是必须的，不过微软将来也有可能为X360推出HD-DVD强化版或者相应周边。当记者问道微软是否打算推出掌机时，丸山嘉浩说高清时代需要大型显示屏，不是掌机可以实现的，因此他们将会围绕家用机市场，目前没有推出掌机的计划。

● [illegible]

微软所提供的X360游戏试玩版是本届东京电玩展最大的看点之一。微软在现场准备了80多部试玩机，展出的游戏有27款，并且有一个概念区模拟高清晰娱乐时代的客厅。

● X360在日本的发售计划详情



微软此次新闻发布会最大的重点就是公开了X360的发售计划详情，当然，这也是人们早已猜测到的。丸山嘉浩宣布，日本版X360将于12月10日发售，售价为39795日元（税前为37900日元）。另外，欧版和美版X360的发售时间也同时公布。美版X360将于11月22日全球率先发售，欧版将于12月2日发售。对于三大版本的发售时间顺序，丸山嘉浩表示这并不是按照微软对于各个市场的重视程度划分，而是以各个市场传统年末商战的最佳时期制定发售日。在X360发售之前，微软将于11月在东京青山附近开放一家X360概念店"Xbox 360休闲室"，这里将会提供大量X360试玩机。

日版X360不像美版和欧版那样推出普通版和简装版两种，而是仅推出包含硬盘的普通版，以及包含一个耳麦的"Xbox 360发售纪念包"。之所以不在日本推出简装版，是因为考虑到日本的网络游戏市场较为发达。东京是全球Xbox Live用户最多的城市，并且宽带网络在日本已经非常普及，而玩网络游戏以及Xbox Live的内容下载都需要用到硬盘。

[illegible]

X360本体
X360硬盘（20GB）
X360无线手柄一支
X360多媒体遥控器一支
X360 D端子HDAV线一根
X360网线一根
X360电源一个
无线手柄用电池4节


▲Xbox 360发售纪念包还包含一个耳麦。

[illegible]

《山脊赛车6》（Namco）
《幻都杀手》（Namco）
《死或生4》（Tecmo）
《幽灵行动3：尖峰战士》（育碧）
《赋法战争》（FromSoftware）
《俄罗斯方块 The Grandmaster Ace》（Cavia）
《Every Party》（微软）

[illegible]

《真·三国无双4 Special》（Koei）
《极品飞车：头号通缉》（EA）
《摔角王国》（Yuke's）
《九十九夜》（微软）
《哥谭赛车计划3》（微软）
《天外魔境 自来也 遥远的日邦格》（Hudson）

与美版一样，日版的下一代Xbox Live也会采用"预付费D"（即游戏点卡）的做法。以往网络游戏服务一般都需要采用信用卡付费，使得很多没有信用卡的未成年人无法享受到网络游戏的乐趣，如今这种游戏点卡在全国各地的零售店里都有销售，其定价为单月服务费819日元、3个月服务费2079日元、12个月服务费5229日元，微软将会与日本各地的便利店进行游戏点卡的销售业务合作。由于没有库存压力，24小时营业的便利店也会进行Xbox Live游戏点卡的销售。

国产动画《蓝猫》将登陆X360

由于Xbox在台湾获得了相当大的成功，台湾各游戏厂商对于X360的态度都非常积极。在东京游戏展上，大宇、乐升、戏谷、昱泉等台湾厂商都宣布将会制作X360游戏。其中在Xbox上相当有经验的乐升公开了两款X360游戏，分别是与日本一合作开发的"《圣魔战记》系列"新作以及根据著名大陆国产动画《蓝猫淘气3000问》制作的游戏。

《蓝猫淘气3000问》从2000年6月1日开始播出，目前已经在全国1017家城市电视台播出，创下了全国动画片播出台数和长度之最。除了内地电视台，该片在港台也有不小的影响力，相继在香港亚洲电视台、台湾东森卫视等电视台播出。目前乐升已经获得"蓝猫"的形象授权，今后将会开发一系列相关游戏作品。乐升也希望通过"蓝猫"的游戏版开拓大陆低年龄层玩家市场。

与日本一合作的《圣魔战记》X360版新作目前已经在开发中，预计将于明年在日本上市，大约时间为日本的"黄金周"期间或者暑假和圣诞节。本作预计将会利用Xbox Live功能提供更多有趣玩法。

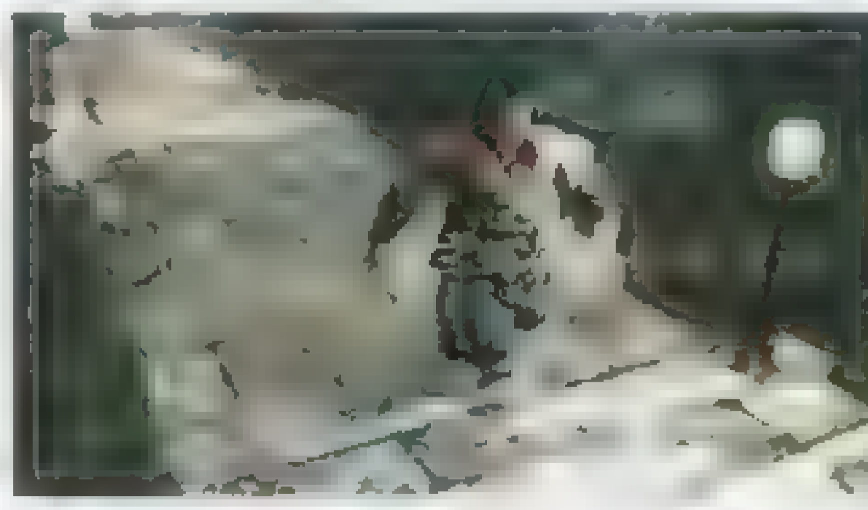
台湾厂商积极加盟X360，射雕、水浒开发中！


▲《射雕三部曲》的画面相当出众。

今年的东京游戏展上有不少台湾厂商出展，与往年不同的是，这次台湾厂商除了大力宣传网络游戏外，也开始积极筹划家用机游戏。今年年初，台湾昱泉公司曾表示将会在X360上开发《射雕三部曲Online》。在TGS上，作为少数几家曾经开发了Xbox游戏的中国游戏公司，昱泉公开了其正在开发的4款X360新作的部分消息，这其中已经确定的两部作品是《水浒传》和《射雕三部曲》。

预定于2007年上市的《水浒传》将会在PC和X360两大平台上推出，本作是以之前推出的Xbox游戏《铁凤凰》为基础，基本玩法相似。不同之处在于本作可选角色有108名，每位角色都有独特的招式和能力。并且本作也将会支持新一代Xbox Live，可以32人对战。玩家还可以在线上进行道具交换，或者从昱泉官方购买新道具。更加让人关注的是大制作的《射雕三部曲》，其第一部预计也将于2007年上市。

昱泉方面同时表示，他们也在考虑将这些X360作品推出PS3版，不过目前尚未获得索尼方面的授权。



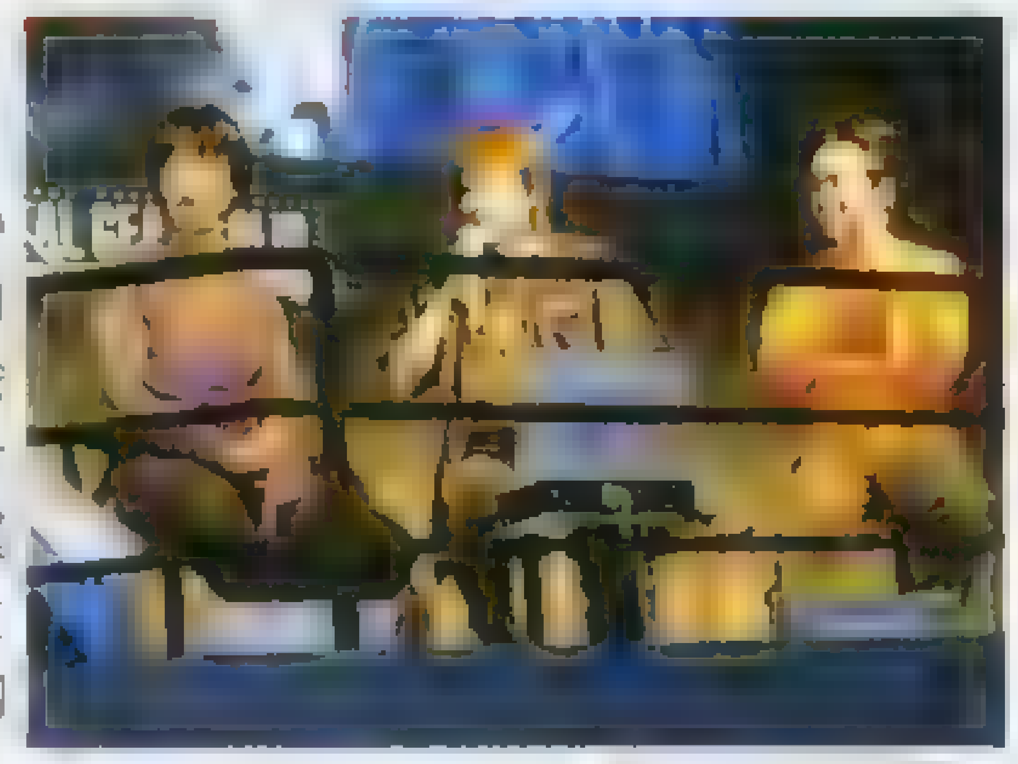


小岛秀夫退役！《卡比》制作人加盟《MGS5》？

在东京游戏展2005上，Konami的"《潜龙谍影》系列"是整个会场的绝对亮点，除了有《潜龙谍影4 爱国者之枪》的震撼影像外，Konami在其展区举办了多场《潜龙谍影》相关的舞台活动。在活动中，Konami请来了一位神秘嘉宾：《卡比》的制作人樱井政博。

在活动现场，小岛秀夫表示，《潜龙谍影4》将会是他和新川洋司的最后一部《MGS》，今后他将会从事其他游戏项目的开发。至于未来的继承人，小岛秀夫开玩笑地说，未来《MGS》的其中一个计划就是让樱井政博制作系列第5部作品，他的理由是樱井是目前日本仅存的最优秀的制作人之一，并且热爱游戏也很喜欢"《MGS》系列"。虽然只是开玩笑的语气，一旁的樱井政博还是被吓了一跳。虽然不大可能成为《MGS5》的制作人，樱井政博是否会参与到某款面向任天堂主机的《MGS》新作还真的很难说。

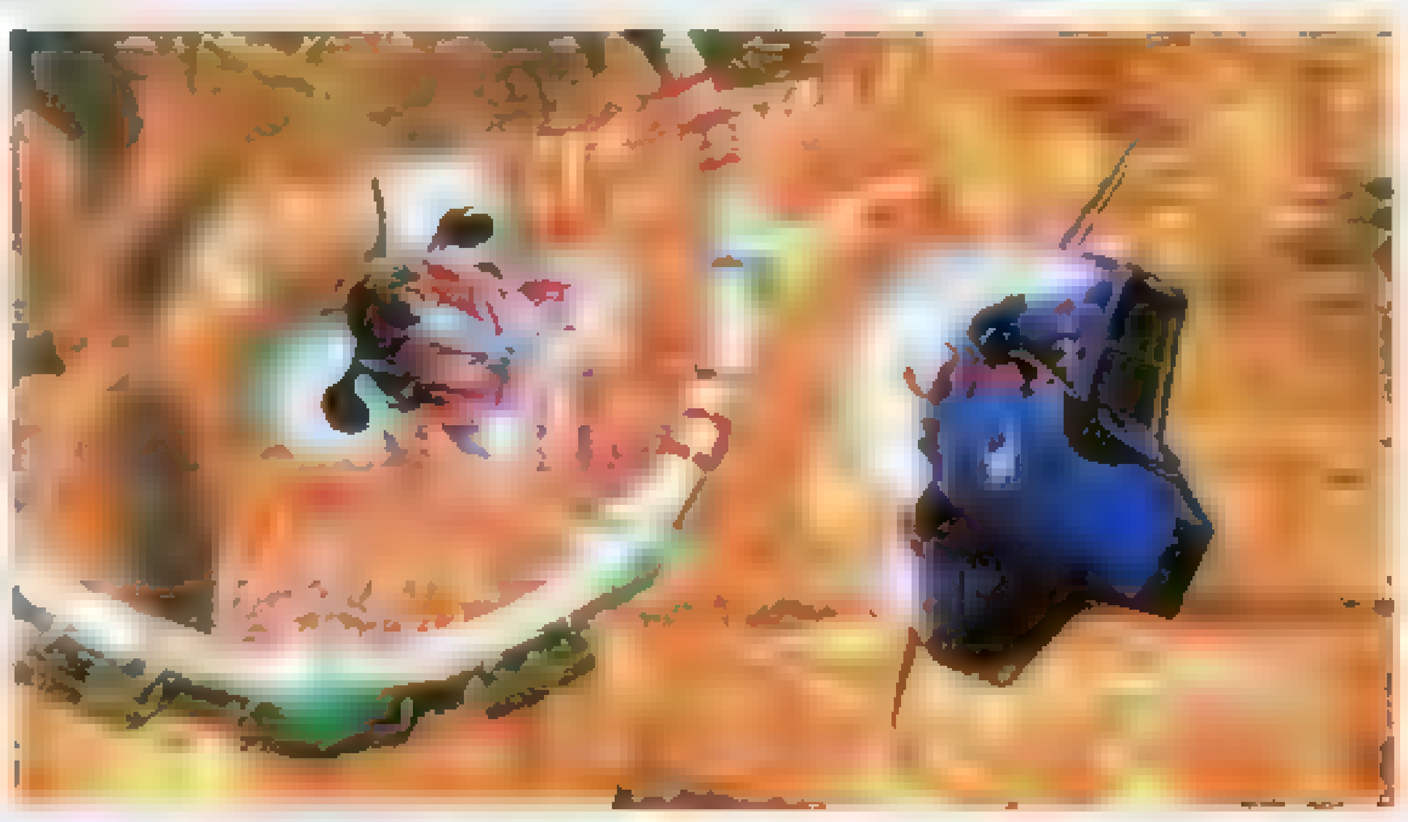
另外，在此次舞台活动中，小岛秀夫还透露了未来《MGS》的两个重要计划。首先是Konami将会开发更多面向掌机特点的系列新作，其次是会正式将《MGS》发展到网络游戏领域，《潜龙谍影3：生存》的网络模式就是一次有益的试探。


▲从左到右分别为小岛秀夫、樱井政博和新川洋司。

Koei将发动次世代"百年战争"



Koei于本届TGS上召开了"PlasyStation3新作发表会"，会上Koei公布了与Koei加拿大共同开发的PS3游戏《Fatal Inertia》预定与PS3同时推出。首先是Koei总裁襟川惠子女士致辞，她表示由于新硬件的推出，Koei的制作群也以提高自身技术为己任，现在正全力在制作次世代主机的游戏，现在对应次世代主机的游戏正在好调开发中，预计与PS3同时发售。之后制作人友池隆纯上台发表演说，至今为止ω Force的目标是制作世界通用的游戏，但现在这个目标还未达成，而《Fatal Inertia》就是一款对应欧美的游戏，之后该作的游戏制作人麦克·本多登台发表了《Fatal Inertia》的影像。《Fatal Inertia》是一款竞速类的游戏，竞速中玩家可以通过丰富的武器以及妨碍装置阻止对手的比赛。在演示画面中我们可以看到自然物体被破坏、岩石爆裂等场景，之前Koei游戏的物理引擎都是Koei自己开发的，而本作的物理引擎则是由SCE直接提供，所以在制作周期以及实际效果方面将会取得长足的进步。游戏中不论是灰尘四起的峡谷还是巨大的冰河地带，都体现了PS3的强劲机能。另外，比赛的飞船还可以自己改装，游戏还有对战、排位等设定。游戏的发售日预定是在2006年春，如果按之前所说是与PS3同时发售的话，那么可以推测PS3的发售日也会在2006年春，估计是在3月左右。



接下来制作人铃木亮浩上台宣布ω Force的PS3新作《Blade Storm 百年战争》，但该游戏只公布了一个LOGO，发售日以及具体内容都没有涉及。铃木亮浩表示，该游戏是以亚洲与欧洲融合的世界为基础，展现次世代机能的作品。之后Koei的Kou Shibusawa登场，发表了次世代主机游戏的开发状况以及今后Koei发展的方向。Kou Shibusawa表示，今后Koei将会制作更多类型的游戏，而以日本为中心，加拿大进行PC、网络游戏的开发，新加坡进一步拓宽亚洲市场的战略部署则是以后Koei发展的重点。"变化、进化、全球化"，这就是Koei未来的目标。另外，会上播放了7月举行的PS集会2005上公布的以关羽为主角的DEMO影像，Kou Shibusawa表示，在次世代主机上Koei还将继续进行历史类游戏的制作，而今后在次世代主机上还是会推出《三国志》相关的游戏。



索尼气势如虹 102 款日系 PS3 游戏公布！

没有PS3游戏可以试玩，这是今年东京游戏展最令人遗憾的地方，不过索尼对于PS3的宣传仍然不遗余力。除了采用全场最好的影音设备大规模展示PS3惊人的游戏影像外，在展会召开期间，索尼宣布了目前确定加入PS3游戏开发的厂商以及相应游戏作品。目前已经加入PS3阵营的日本游戏公司共有71家，正在开发的面向日本市场的PS3游戏多达102款。



▶Koei在本届TGS上又发布了一张似乎是《真·三国无双》新作的画面 这张画面来自之前已经在"PS集会"公开的PS3游戏演示DEMO。



▲育碧的《Assass n》是一款画面十分惊人的新作。



▲FromSoftware之前公布的代号为"Project Force"的作品已经确定为《装甲核心4》。本作预计将于2006年夏季上市，同时推出PS3和X360两个版本。



▲Koei的PS3竞速新作《Fatal Inertia》有点像《星战前传》中的高速悬浮飞车比赛。

发行商	游戏名	类型
Arc System Works	BB(暂名)	FTG
Ardink	B pedal Movement Simu ation	SLG
	Inner M nd Adventure	AVG
Aquire	新时代剧动作游戏	AVG
Astroll	生还(暂名)	AVG
Atari	鬼屋魔影	AVG
	特技人	RAC
	横冲直撞5	RAC
Athena	职业麻雀极FINAL(暂名)	TAB
Atlus	真 女神转生系列	RPG
Banda	动画联动项目(暂名)	未定
	机动战士高达 暂名)	ACT
	机器人动作游戏(暂名)	ACT
Banpresto	超级机器人大战系列	未定
CyberFront	模拟游戏A	SLG
	模拟游戏B	SLG
	益智游戏	PUZ
Capcom	动作新作(暂名)	ACT
	鬼武4	ACT
	生化危机5	AVG
Cav a	动作RPG新作	RPG
D3 Publisher	DarkSector	STG
	格斗动作游戏(暂名)	FTG
Datam Polystar	原创AVG(暂名)	AVG
Digital Gain	Naxat Plan(暂名)	AVG
Dorasu	老虎机系列(暂名)	TAB
Eidos	动作游戏新作	ACT
ERTAIN	未定	ACT
EA	拳击之夜(暂名)	SPG
ESP	动作游戏新作	ACT
Enterbrain	Derby Stallion	SLG
FromSoftware	装甲核心4	ACT
	黑暗RPG(暂名)	RPG
	Black Blade(暂名)	ACT
Gust	RPG新作	RPG
GoodNavigate	神秘冒险(暂名)	AVG
GAE	历史喜剧SLG	SLG
	历史喜剧ACG	ACT
Hackberry	柏青哥模拟系列	TAB
Hudson	原创RPG	RPG
	炸弹人	ACT
	炼狱 世纪的终结	RPG
Hamster	经营模拟(暂名)	SLG
Idea Factory	新天魔界VI 暂名)	S·RPG
Irem	动作冒险新作	AVG
Interchannel	原创恋爱冒险新作	AVG
Koei	仁王	ACT
	Fatal Inertia	RAC
	Blade Storm 百年战争	ACT
	麻雀大会(暂名)	TAB
Konami	宇宙巡航机系列	STG
	足球新作	SPG
	实况力量职业棒球系列	SPG
	动作游戏新作	ACT
	RPG新作	RPG
	潜龙谍影4	AVG
Marvelous	动作新作	ACT
Michaelsoft	Project D	RPG
MTO	ActiveDogs	SPG
Marionette	战争SLG(暂名)	SLG
Magnol a	Value 2000围棋	TAB
	Value 2000将棋	TAB
	最强银星将棋7	TAB
	世界最强银星围棋7	TAB
Mediaworks	新感觉AVG	AVG
Now Production	动作游戏(暂名)	ACT
Namco	RPG新作	RPG
	格斗新作	FTG
	射击新作	STG
	体育新作	SPG
SNK Playmore	KOF 最强冲击3	FTG
Sucess	RPG(暂名)	RPG
	ひつじ村(暂名)	SLG
Sun电子	SLG新作	SLG
Sunrise	Sunrise英雄谭系列	S·RPG
Square Enix	最终幻想系列	未定
Spike	侍道3(暂名)	ACT
SEGA	Fifth Phantom Saga	ACT
	忍者龙	ACT
SCE	Angel Rings(暂名)	RPG
	GT赛车系列	未定
	源氏2	ACT
	THE EYE OF JUDGMENT(暂名)	未定
	大众高尔夫5(暂名)	SPG
	怪物嘉年华(暂名)	RPG
Taito	Extreme(暂名)	ACT
	Project Psychic(暂名)	ACT
Tecmo	动作游戏(暂名)	ACT
	动作冒险(暂名)	AVG
Ubisoft	Assass n 暂名	AVG
	战火兄弟连3 暂名	FPS
Yamasa	Entertainment	TAB
	山佐DigiWorld DX(暂名)	TAB
Yuke's	职业摔角(暂名)	SPG
日本一	魔界战争(暂名)	S·RPG
每日通信	将棋世界冠军激指(暂名)	TAB
音乐馆	模拟火车Online	SLG
元气	赛车游戏新作	RAC
	和风剑术新作	ACT
雀	麻雀王	TAB
拓洋兴业	AKARI Project(暂名)	SLG
	MASTER Project (暂名)	[illegible]

TGS新闻评论

文 天草
编 星夜

前哨战



▲根据试玩过"革命"游戏DEMO的部分媒体记者反映,"革命"手柄在设计上还有很多需要改良的地方。

"游戏业的未来需要依靠不断的扩张,为此,我们要忘记过去,回归原点。为了扩张,我们需要让更多的人爱上游戏,否则我们所有人都要坐以待毙!" ——任天堂社长岩田聪

在东京游戏展形势一片大好的情况下,岩田聪的此番基调演讲难免有点危言耸听之嫌。在规模上,东京游戏展2005是十年来最为盛大的一届,无论是观众人数,出展游戏数量、海外媒体数量等都达到了历史新高,在次世代来临之际,日本游戏市场似乎正在脱离连续4年萎缩的梦魇,迎来一个大发展的黄金时期。然而CESA的一些调查数据却让这祥和的气氛背后萦绕着一股不安的气息,岩田聪的话似乎不仅仅是为了他的"革命"手柄作铺垫。在CESA对一千多名日本人的抽样调查中,正在玩游戏的人仅占31.9%,而过去玩游戏现在已经放弃游戏的人却多达37.7%!"当游戏无法再给人以惊喜,人们就会渐渐厌恶并疏远游戏。"岩田聪此语道出了目前日本游戏业正面临的尴尬境地。经历了FC时代对游戏互动性的新奇感、PS时代对3D画面的新鲜感,很多人早已没有了当年玩游戏时的兴奋感觉。更加糟糕的是,在被很多人视为救命稻草的次世代主机上,我们依然未能感受到那久违的新鲜感……

十年战争

"次世代"原本只是日本汉字中非常普通的一个词汇,意为"下一代",而如今这却成为媒体广泛炒作的概念,甚至整个TGS2005也以其作为最大宣传要点。印象中,"次世代"这一概念第一次被大规模炒作是以3DO为最初代表的32位机时代,其后随着势均力敌的PS和SS的龙争虎斗,让"次世代战争"成为人们津津乐道的话题,同时也在1997年将整个日本游戏业推向了最高峰。在任何一个产业里,只有竞争才有发展,缺乏竞争的市场往往如同一潭死水。进入PS2时代,"次世代战争"的概念早已如同虚设,任何对手在PS2面前都显得过于弱小,以至于这场战尚未开打便已结束。PS2不费吹灰之力地了结了DC,并且在Xbox和NGC上市前便以全球2000万台的销量宣告了新一代霸主的诞生。然而在PS2稳稳当当地享受着惟我独尊的荣耀之时,日本游戏市场迎来了最漫长的萎缩期。从2000年开始,日本的游戏市场规模逐年递减,到2004年已跌至谷底。

无论是对于整个业界还是第三方软件商,由一家硬件商独霸市场的局面都是极为不利的。从雅达利时代到任天堂时代,游戏市场的周期性萎缩已经充分证明了市场竞争的重要性。因此当微软这个强劲对手出现时,各软件商纷纷抛出"跨平台发展"的口号。Xbox在欧美市场的成功大大增强了第三方的信心。在日本游戏厂商纷纷转向欧美寻求发展机会的背景下,X360获得了空前的支持力度。目前X360与PS3所获得的第三方势力支持几乎旗鼓相当,十年前PS与SS的对垒似乎即将在日本市场重现,而作为X360发售前的最后一场前哨战,TGS2005在开展前早已充满火药味。于是乎,准备隔岸观火的全球媒体兴致冲冲地赶往东京,期待着一场比E3更加壮烈的战争。

雷声大,雨点小

对于就在自己家门口举办的展会,日本游戏厂商的热情并不比E3浓厚,这也体现了日本游戏市场经过多年的萎靡之后,游戏厂商转而向海外市场靠拢的尴尬局面。TGS2005虽然规模不小,然而比起E3还缺乏实际性内容,相信这是很多参加过E3展的记者都会有的感慨。索尼为今年E3展的PS3游戏DEMO足足准备了半年时间,原本人们以为在今年的东京游戏展上将可以亲手体验PS3游戏的精彩,到了现场才发现摆在那里的依然是一堆空壳。虽然使用了全场最豪华的影音设备,并设置了全场最大的封闭式大型剧院,PS3的展出仍然仅限于影像,并没有比E3多出多少内容,甚至连舞台活动都没有。PS3游戏能够达到怎样的水准至今仍是一个谜,以至于连多次声明为"实际游戏影像"的《潜龙谍影4》也无法让人消除疑虑。今年E3展后,日本某市场调查机构曾做了一次民意调查,结果显示PS3的支持率高达73%,是X360的14倍。而在TGS结束后,日本某知名网站也做了同样的民意调查,结果PS3的支持率只有46%,X360则是从5.8%暴增至23%。再震撼的影像毕竟也只是影像,游戏怎样只有玩过后才知道。



▲由于已经在7月底举办了"S·E聚会",S·E此次只是象征性出展,展台规模只有去年的五分之一。

PS3预计将于明年春季上市,也就是说,在PS3上市之前,已经没有什么国际性展会能够让全球的媒体和玩家提前试玩PS3游戏。显然,索尼并非无意为TGS准备PS3的游戏试玩版,SCE社长久多良木健曾信誓旦旦地表示要在本届TGS上展出PS3的试玩版。此次食言的主要原因是PS3的游戏乃至硬件都未达到可以试玩的状态,甚至PS3所采用的BD-ROM光驱将于何时量产也尚未可知,对于PS3,除了模糊的技术规格和那些华丽到令人将信将疑的影像外,我们几乎一无所知。

2001年,微软为了打开日本市场,在东京游戏展上倾尽全力,并且把比尔·盖茨也请来现身说法,其声势之高几乎无人能敌。今年的TGS微软的态度却出乎意料地平淡,首先是其展前发布会缺乏亮点。X360的发售日和售价早已在人们的预料之中,首发游戏也基本在预计的范围内,现场更是没有任何新作公布。微软的展区面积远远小于索尼,虽然展台布置得十分讲究,SHOW GIRL的数量和质量也是数一数二,作为真正主体的X360试玩机却问题不断,试玩机所用的三星23寸液晶电视品质一般,一些游戏试玩版的死机、丢帧等现象时有发生,最受关注的《蓝龙》和《失落的奥德赛》甚至连最新影像都没有,更别提实际游戏画面和试玩版。微软对于日本市场的重视程度似乎并没有想象中那么高,甚至最近刚刚升任为微软三大总裁之一的Robbie Bach在接受媒体采访时也暗示这次TGS并非他们的重点,真正的好戏在10月份的微软欧洲个展"X05"。

倒是一向漠视TGS的任天堂这次给展会带来了最大的意外收获。虽然此前也有不少传闻显示岩田聪会在基调演讲中公开"革命"的手柄,但多数媒体都对此不抱太大奢望。因此当那颠覆传统的"遥控器"手柄公布时,着实让全世界都吓了一跳。可惜的是,任天堂与往年一样并没有在TGS设置展台,很多到现场参观的观众都是在看了媒体的报道后才知道有"革命"的手柄公布。一款并没有在展会实际展出的产品竟成为媒体报道的最大焦点,任天堂这招克敌战术简直是对本届TGS最大的讽刺。

风云诡谲

经过了连续多年的市场萎缩，日本多数游戏厂商都处于财政困难时期，尤其是在这样一个世代交替之际，必要的次世代技术研发投入更是令游戏商只能最大限度勒紧腰带。经济的拮据让各厂商对于TGS这样的大型展会也只能精打细算，无论是SHOW GIRL的数量和质量、赠品的豪华程度还是展台的布置比起往年都有所下滑。倒是Namco、Capcom等对于一些美式口味游戏的宣传相当卖力，似乎想要吸引那些欧美媒体的注意。日本国内市场的长期萎缩让各厂商的战略重心纷纷转向国际市场，《潜龙谍影》、《生化危机》、《灵魂能力》这些大作在日本国内的冷遇与海外的大放异彩形成鲜明对比，也难怪小岛秀夫屡次在公开场合炮轰日本游戏业。

2005年6月，日本经济产业省制定了"新产业创造战略2005"，隶属于IT业分支的游戏业成为日本未来发展的战略重点之一，其具体支持方案即将出台。虽然整体市场规模正在缩小，日本的游戏软件销售额正呈现出小幅增长的趋势，这意味着当次世代主机上市后，随着硬件销售额的提升，市场规模将会有一个爆炸性的膨胀过程。在政府的支持下，日本游戏市场有望实现全面复苏。面临这样的难得机遇，日本各游戏商正在筹措应对策略。Bandai的游戏软件部常务董事鹈之泽伸透露，次世代游戏的平均开发费用将会在5～10亿日元之间，而目前这一代游戏大约是1～5亿日元。虽然三大硬件商都屡次强调其游戏开发平台简单易用，随着游戏画面精度的大幅提升，开发成本的飙升在所难免。游戏开发成本的提高意味着预算有限的情况下，同时投入开发的游戏数量大幅减少，产品组合将呈现单一性，一旦其中一两款游戏出现意外，对于整个公司的财务状况都可能造成致命打击。规避市场风险的一个有效方式是扩大企业规模、丰富产品组合。在这样的背景下，日本游戏厂商之间的合作及并购之风愈演愈烈。

9月23日，Square Enix宣布已经收购了Taito 93.7%的股份，从9月28日开始Taito将会成为Square Enix的全资子公司。为了此次收购行动，Square Enix预计花费了627.9亿日元。在这样一个非常时期里，如此庞大的一笔资金是难以想象的，这也进一步表明了Square Enix试图扩大业务范围的迫切心理。SEGA与Sammy合并后财力大增，在本届TGS上公布了大批新作，Namco与Bandai正式合并后在TGS上共同出展，无论是作品的数量和质量还是现场的人气都是数一数二，各厂商的合并都显示了积极正面的效果。最近更是由全球顶尖财经传媒Bloomberg传出Konami将与Capcom合并的消息，若是成功合并将可能成为日本最大的游戏公司。Konami从2000年就开始接连进行了多起并购行动，不过规模和影响力都不是很大，其后随着SEGA Sammy和Bandai Namco的诞生，原本无人能敌的Konami沦落为第3大软件商；Capcom早些年在房地产投资上元气大伤，至今仍未痊愈，而《生化危机5》、《鬼泣4》等次世代大作项目都需要庞大的资金投入，急需Konami这种财力雄厚型企业的支持。在次世代来临之际，各厂商间的敌友关系显得扑朔迷离，业界局势在这种重新洗牌的契机下更显风云诡谲。



▲PS3的游戏影像绝对震撼 但玩家需要的是更为实质性的东西 PS3的实际游戏画面能否达到这样的素质至今仍是一个谜。

甚至以往泾渭分明的硬件商之间的关系也开始复杂化，近来微软对任天堂的暧昧言行颇为耐人寻味。微软目前已经安排旗下大将Rare制作室全力支持NDS，在今年的TGS上，微软数位高层更是对"革命"手柄赞不绝口。Xbox事业部全球市场及发行副总裁Peter Moore坦言："充满创意的革命手柄将会吸引那些因为复杂性而远离游戏的人们，在此，我想向任天堂表达我的敬意！"日本Xbox事业部长丸山嘉浩同样不吝溢美之词，认为革命的手柄为游戏业勾勒了一幅美丽的前景，将会带动全球游戏业的发展。另一方面，索尼与微软之间的口水战却是永无休止，双方高层甚至不顾风度地以尖锐言辞互相攻击。显然，次世代已经成为微软与索尼"两个人的战争"，而任天堂正独辟蹊径摆脱危险的消耗战。



▲扩展槽的设计使得"革命"的手柄具备了无穷的可能性。

游戏业的规模发展存在一个先天性的束缚条件，与电影相比，游戏的内容长度至少在10倍以上。休闲时间的限制让人们不可能购买太多游戏，日本经济环境不景气对游戏业影响的主因并非收入降低，而是工作和就业压力的增长大大挤占了人们用来休闲的时间，需要极长时间投入的游戏就成为首当其冲的受害者。在这样的环境下，业界提出了"Pick up and Play(即拿即玩)"的新概念，希望以此扩大玩家群。索尼与微软采用的是电影化的解决方式，以强大的视听享受让玩家在有限的游戏时间里获得最大的感官刺激；而任天堂的解决方式则是操作方式，以最容易理解的游戏操作与创意让玩家迅速放松神经。索尼与微软的方式代表着业界的主流，而任天堂的异质理念在"革命"手柄上发挥到了极致。不过不管表现形式如何，游戏始终是"客厅里的娱乐"，从这一层面上说，PS3与X360面临的最大的对手不是彼此也不是革命，而是电影和电视节目。在娱乐时间有限的情况下，游戏业要实现再度扩张，必须让那些只用电视收看节目或者播放电影的消费者爱上游戏。而对于这些消费者而言，控制器的概念仅限于电视或者DVD遥控器，这也是任天堂将革命手柄做成遥控器形状的主要原因。然而任天堂此举实际上才是真正关乎自身性命的豪赌。

1990年代中期的Virtual Boy在当时来说绝对是极为超前的理念，结果却成为任天堂有史以来最为失败的主机。任天堂以往在手柄上的小创新都得到了成功，例如十字键、类比摇杆、震动包，这些都成为如今手柄的标配。然而"革命"手柄的理念实在过于前卫，已经用了二十几年普通手柄的玩家能否接受还有待观察，是否能够吸引新玩家更完全是未知之数。在操作方式上的探索并非只有任天堂一家，索尼的EyeToy据称在PS3时代经过技术改良后会具有与"革命"类似的操作方式，而EyeToy虽然获得了部分消费者的青睐，其影响力却远远不及《GTA》那样的大作。任天堂以NDS证明他们的异质思路，而实际上NDS目前的全球影响力已落后于PSP，这对于垄断了掌机业十几年的任天堂是一个沉痛的打击。在这种腹背受敌的情况下，"革命"若是失败，对任天堂的打击将是毁灭性的！

东京游戏展2005伴随着观众数176056人的辉煌成绩顺利地落下了帷幕，而次世代的战争才刚刚打响。这是十年来最为惨烈的战争，这场战争不会有绝对的胜者，只有绝对的获益者——全球数亿的普通玩家！

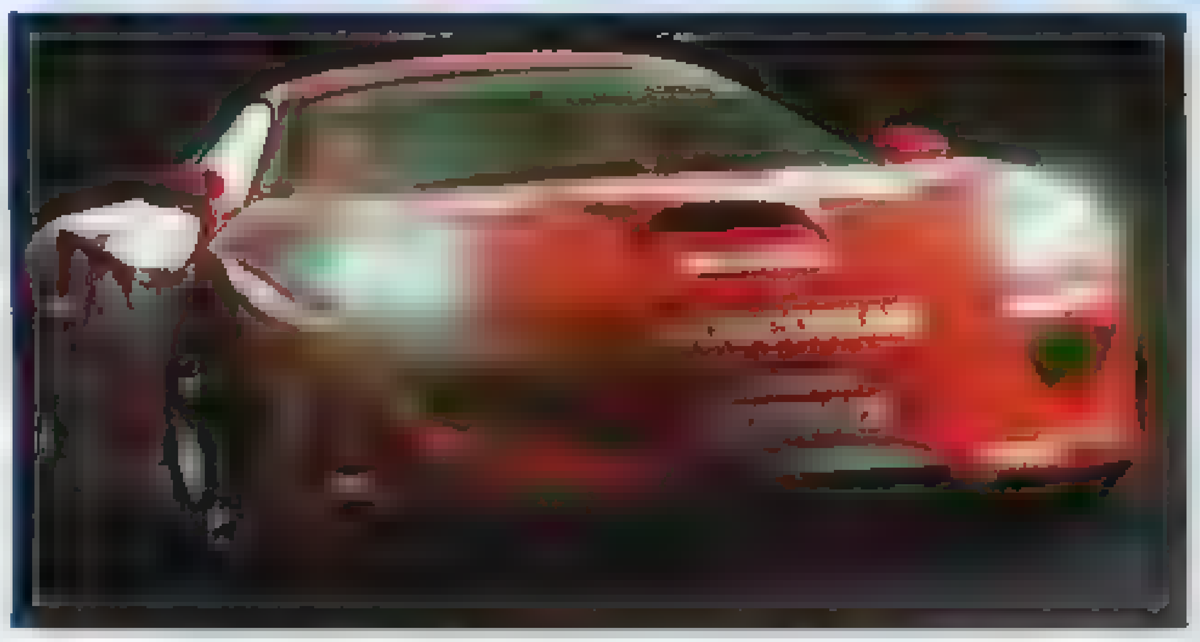
TGS现场试玩报告大拼盘

统筹 SOUL

注：文中"★"的数量表示该作所受注目度的高低。

山脊赛车6　RAC　★★★★☆

Ridge Racer 6　Namco　X360　2005年12月10日



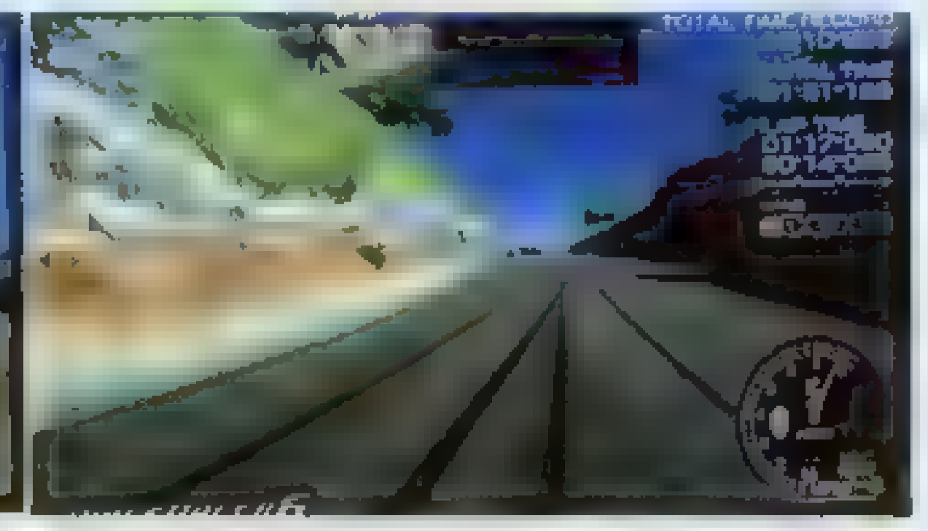
首先要赞扬一下游戏的画面　不愧是次世代的新主机，只利用了其一小部分机能的本作，已经显得强劲无比。画面非常干净，印象中根本见不到什么马赛克、锯齿之类的。体验版的试玩没有时间限制，赛程的场地以及比赛用车都是固定不可改变的，只要试玩者跑完一次赛程(三圈)就告结束。笔者前后试玩了2次，总体上感觉本作的系统、操作手感等与《山脊赛车PSP》大致相同。就连PSP版的新要素——"氮气加速"系统也被完全保留下来。玩家在行驶中只要不断做出漂亮的甩尾动作，就能够令"氮气加速"能量槽增加。能量槽与PSP版一样有三个等级，只要蓄满一个等级的能量槽，便能够按下L键发动氮气加速。发动加速后，车速会立刻暴增，直到车身遭到了强烈撞击或能量用完，氮气加速才会停止。根据笔者的观察，不同等级下发动氮气加速时，喷射口喷出来的火焰颜色也有所变化，相信等级越高，车速多少也会有相应的增大吧。说到本作最重要的甩尾，玩家们大可不必担心——依旧与PSP版一样轻松易出、爽快无比！在高速疾驶时，无论是按下刹车键或是松开油门，只要配合方向键即可做出漂亮的甩尾动作！

最后再提个很有趣的一点：在跑完两圈，赛程快接近终点时，画面的左下角突然出现了一个《吃豆人》的游戏画面。并且显示出了画面当前的一些时间数据。[文：沙罗]

优点：画面干净、操纵继承前作爽快简易的风格。
缺点：在地面上的轮胎痕迹还有些不够逼真。



▲左下角便是文中所提到的《吃豆人》了。

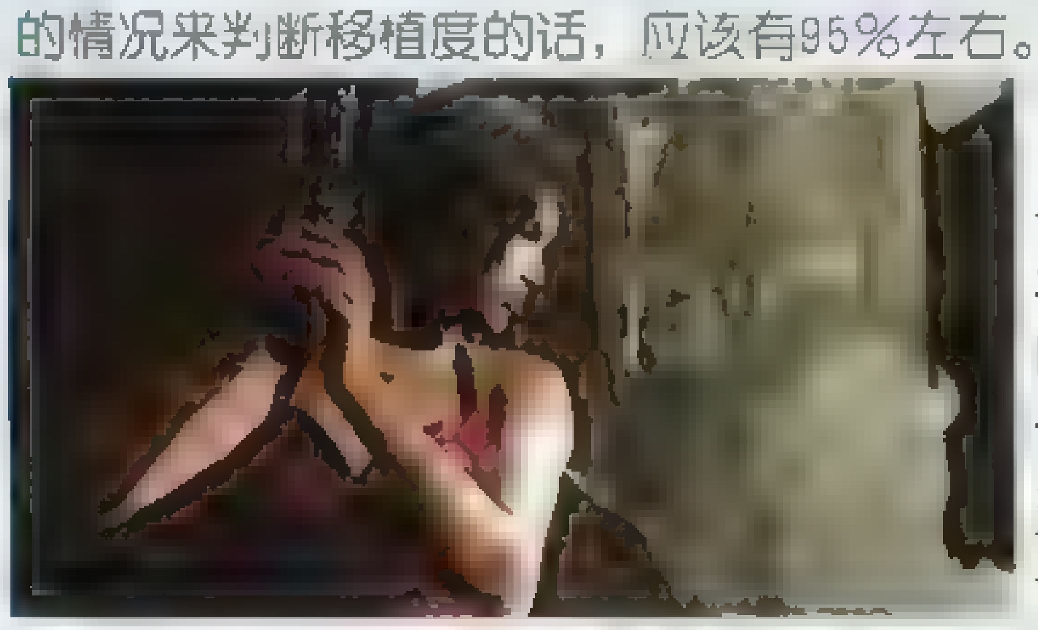


▲车速一减一转弯就可能造成这可怕的轮胎印……

生化危机4　ACT　★★★★★

biohazard 4　Capcom　PS2　2005年10月25日(美版)

PS2玩家有多期待这款游戏就不用多说了，而游戏的移植度也是大家最关心的问题。从试玩版的情况来看显然负责移植工作的制作团队已经克服了技术上的困难，游戏整体上看起来与NGC版区别不大。如果以试玩版的情况来判断移植度的话，应该有95%左右。



Capcom在本次的TGS展上展出了两种试玩版，一种是以里昂为主角的完全移植自NGC版的主线模式，另一个则是PS2版新追加的以艾达为主角的模式"另一项指令"，Gouki当然选择试玩后者了。这个模式其实就是以艾达的视角来对《生化危机4》的故事进行补完，和里昂的关卡制主线模式不同的是"另一项指令"采用的是任务制的模式，游戏一开始艾达出现在游戏初期的那个村庄中，在接到威斯克的命令后开始跟踪里昂，威斯克的目的是寄生虫的样本，和《生化危机2》一样，艾达决定暗中帮助里昂取得样本之后再趁机抢到手。当里昂在村庄中受到村民们的围攻的时候，艾达的任务就是"敲响教堂的钟声，为里昂解围"，这也使"合情合理"地解释了里昂篇中为什么钟声敲响得那么及时了……"另一项指令"新增加了许多精彩的剧情动画，一定不可以错过！

游戏的操作与NGC版基本相同，玩过了NGC版的玩家应该能够很快上手。不过PS2的左摇杆相对于NGC版的左摇杆来说，显得过于灵活而导致瞄准方面有点不太容易适应，希望能够在正式版当中加入可以调节准星移动速度的选项。艾达与里昂的另一个不同之处在于她装备了类似于飞虎爪的道具，在特定地方会有文字提示使用该道具，能够让艾达发射出飞虎爪来到达里昂无法去到的地点。[文：Gouki]

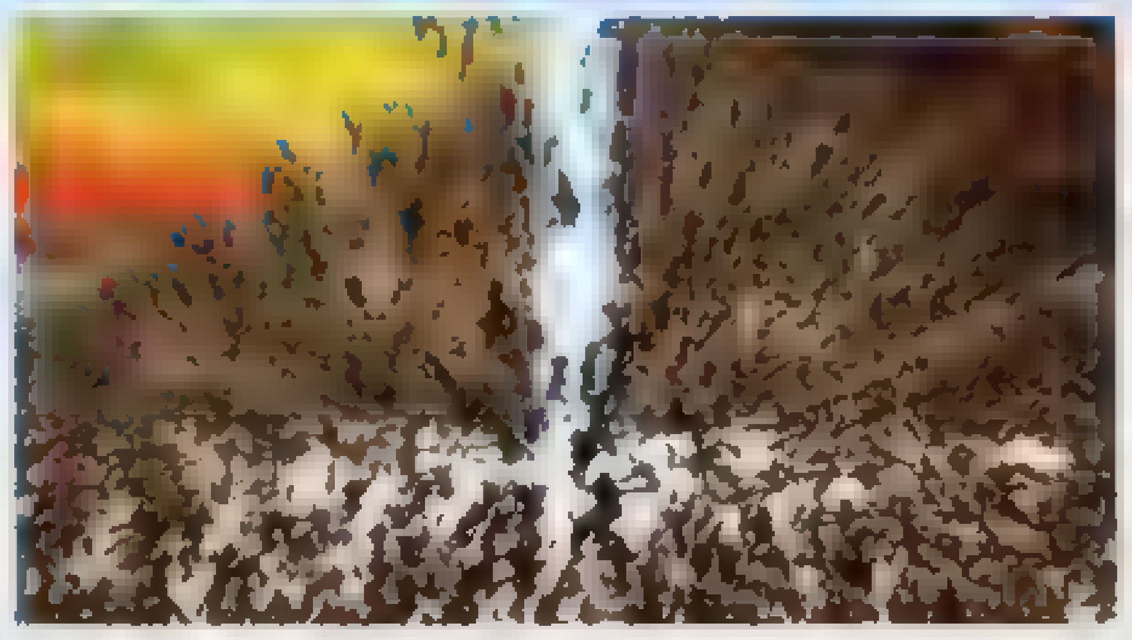
优点：移植度相当高，画面十分出色。
缺点：游戏难度以及敌人的AI似乎有点问题，希望只是试玩版的原因。



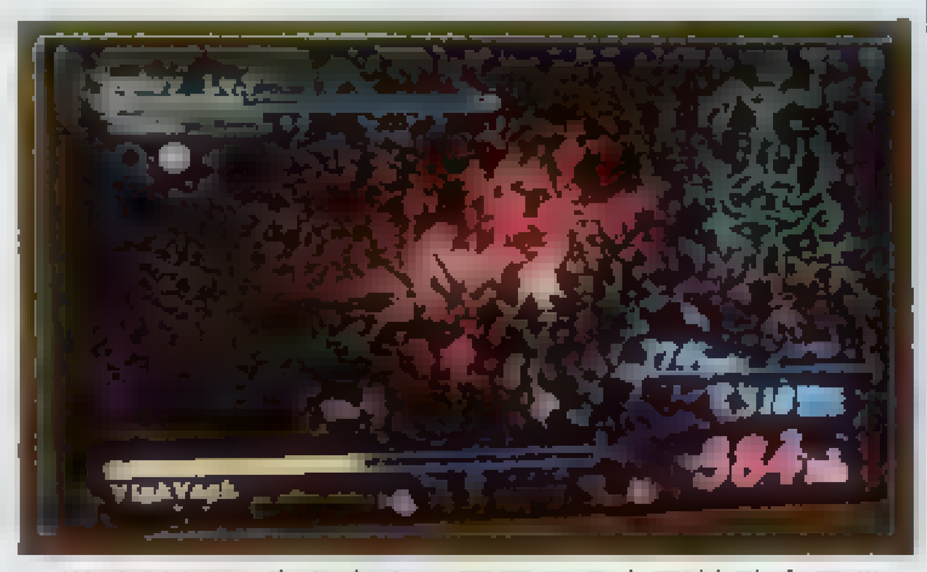
▲这就是艾达特有的"飞行道具"，可以让她直接"飞"到高处，看来她与里昂的区别还是蛮大的。

九十九夜　ACT　★★★★☆

NINETY-NINE NIGHTS　Microsoft　X360　2006年2月



"大规模的战争"这就是试玩这个游戏时给玩家的第一感觉。试玩版中能够选择的角色只有一个，那就是女剑士因菲。游戏的操作类似于"《无双》系列"(实际上大家可以把这款游戏看成是"《无双》系列"的奇幻版)，X键是普通攻击，Y键是特殊攻击(相当于《无双》中的蓄力攻击)，A键是跳跃，B键是发必杀。战斗中还可以向我方军队下达指令，是进攻还是防守。攻击时XXY、XXXY是不同的连续攻击，这也是与《无双》的C3、C4等蓄力攻击类似的。游戏在强调大部队之间的战斗方面体现得非常好，每一个小队的人数都是在30人以上，一只大部队人数上百是很常见的事情，而游戏很多时候都要面对几只部队的围攻，可想而知战场上人数的众多。在处理这么多人方面，游戏充分体现了X360的强大机能，同屏显示上百人没有拖慢，只有在一些远镜头时有一些细微的拖慢，而近镜头时拖慢几乎就察觉不到了。游戏中打倒敌人会出现红色的Orb，利用它把红色的槽蓄满之后就可以发动威力强大的必杀技Orb Attack了。用Orb Attack打倒敌人时会出现蓝色的Orb，而此时蓝色的槽就会慢慢蓄起来，蓝槽蓄满后就可以发动威力更加强劲的必杀技Orb Spark了，其效果是将周围的杂兵一击毙命。在前进途中主角会捡到武器，而新武器捡到后可以马上装备的，其光影效果也会相应地发生一点变化。试玩版最后会遇到一个巨大的食人魔BOSS，与之作战一定时间后敌方的增援到来，这时玩家们就能看到同屏几百人的情况了，那情景真是太壮观了！该游戏有升级系统，而战斗结束后还会根据连击数、杀敌数、获得Orb数、我方生成率等获得评价，看来这应该与隐藏要素有关了。[文：邪魔天使]



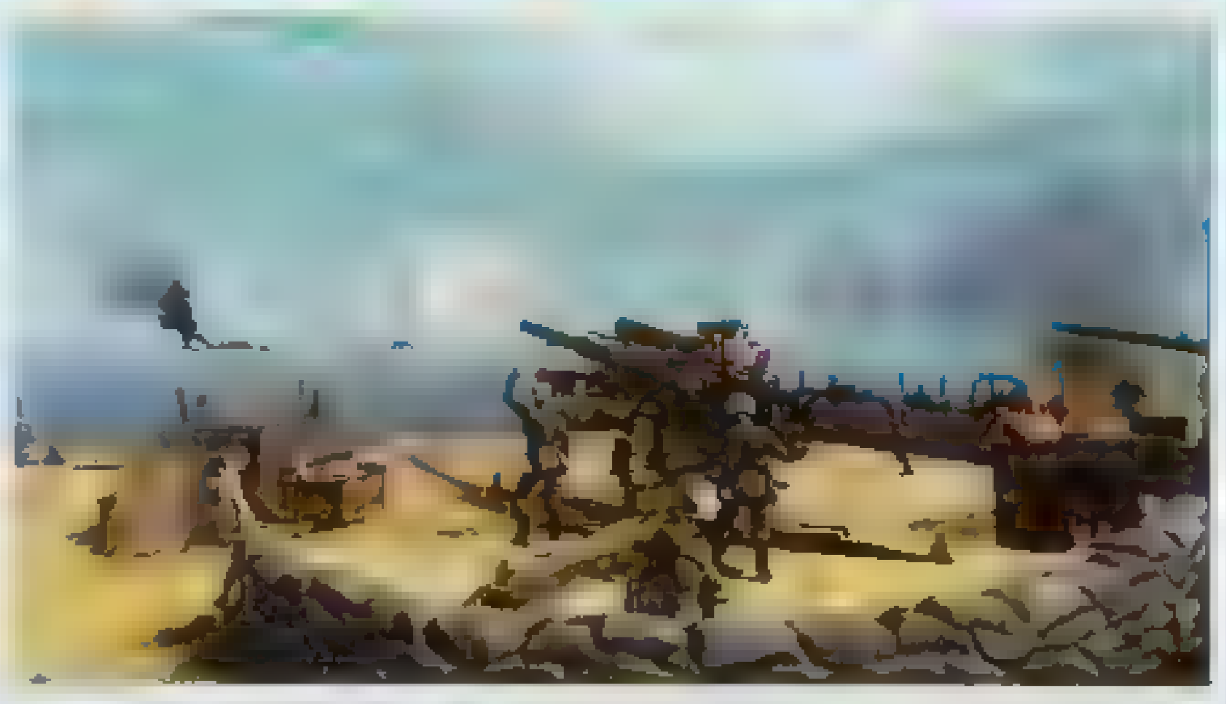
▲游戏的场面非常宏大，同屏显示上百的敌人是常见的事情。

优点：场面宏大，打击感好，画面超炫，人设好。　**缺点：**耐玩性值得商榷。

www.pianbook.cn

使命召唤2 | FPS | ★★★★★

Call of Duty 2 | Activision | X360 | 2005年冬



著名的FPS游戏系列《使命召唤》一直都是FPS玩家关注的焦点，即将于今年冬天在X360上推出的《使命召唤2》或许能掀起一场新的家用机FPS游戏革命。在TGS上试玩本作的绝大多数都是欧美玩家，这也反映了本作在欧美地区的超高人气。

在TGS上提供的试玩版的战场是位于北非的埃及，天气干燥，阳光极好，因此整个游戏给人的第一印象就是“非常非常亮”，游戏的画面几近无可挑剔，环境与气氛的营造的确不是现役机种所能给予的。在试玩的过程中往往会因为沉迷于身边的某个小细节而傻傻地站在那里挨打……戴上5.1声道的耳机来玩——在和平年代如果想体验上战场的感觉，这款游戏应该是一个不错的选择。［文：Gouki］

真·三国无双4 Special | ACT | ★★★☆☆

真·三国无双4 Special | KOEI | X360 | 2005年12月

作为一款X360的游戏，本作在画面上的进步是肯定的。首先是画面变得很干净，闪烁的现象也没有了，而人物描绘也变得更加细致。在人数方面，同屏显示的角色数量有所增加，而原PS2版的人物消失现象也到了好转。



▲精美的人设和易上手的系统，该游戏也吸引了众多女性玩家。

游戏既然被称为“Special”那么肯定与原PS2版有所不同，变化最大的就是蓄力攻击。X360版的《真·三国无双4 Special》在蓄力攻击上进行了一些调整，将它与武器等级挂钩。试玩版只能选择赵云，手持的是Lv1武器。跳起的蓄力攻击由以前的连挥数下变成了1下，而C3也由以前的数下变成了只用枪柄磕一下而已，看来蓄力攻击次数的增加与武器的级别有关了，等级越高，攻击次数也就越高。另外，由于是试玩版，游戏还出现了死机、人物停在空中等现象。［文：邪魔天使］

优点：画面干净漂亮、拖慢几乎已经解决。　**缺点**：毕竟是老游戏了……

赋法战争 | RPG | ★★★☆☆

(eM) [illegible]MCHAN[illegible] | FromSoftware | X360 | 2005年12月10日



作为X360在日本的首发RPG，该游戏还是受到了一定关注，在本次TGS上还提供了试玩让玩家们提前领略到次世代RPG的风采。游戏分为“庆典活动”和“封锁区画”两个部分，前者是让玩家操纵角色发展剧情，体会游戏剧情方面的特点；后者是在一个遗迹中进行探险，让玩家了解游戏的战斗系统。在剧情部分中我们可以看到游戏的画面非常漂亮，特别是光影效果与纵深感方面，再加上对应16：9的宽屏，让游戏看上去很有气势。在对话方面采用的是大魄力的半身像，虽然角色是多边形绘制的，但由于主机机能的强大，看上去很漂亮。故事部分发生在YOKOHAMA城，由于举行庆典活动，主人公笃真和同伴们一起到城市中游玩。与NPC对话时我们可以看到与任何人对话都有语音，看来该游戏很有可能是全程语音。战斗部分发生在一个遗迹中，战斗还是指令选择式的，不过敌我双方分别处于一个4×4的格子中进行活动，而每个人的特技也有自己的攻击范围，也就是说敌我双方的“距离”在战斗中起着很关键性的作用。距离敌人越近，给予敌人的伤害值就越大，而相应的，敌人给我方的伤害力也越大。在遗迹中有一些解谜要素，但难度并不是很高，在遗迹最后将面对一个魔偶BOSS。在该BOSS战中我们可以看到该BOSS的体积很大，占了2个格子的宽度，这样一来打击面就增加了，看来游戏中这种大型BOSS的情况并不少见。除此之外，属性在游戏中显得很重要，相克属性的伤害都是很大的。该游戏对应Xbox Live，据说还会有基地、斗技场等多人游戏的要素。［文：邪魔天使］

优点：画面好，全程语音，人物造型漂亮帅气，场景的细节表现好。
缺点：战斗系统如果把握不好很有可能让人觉得很累。



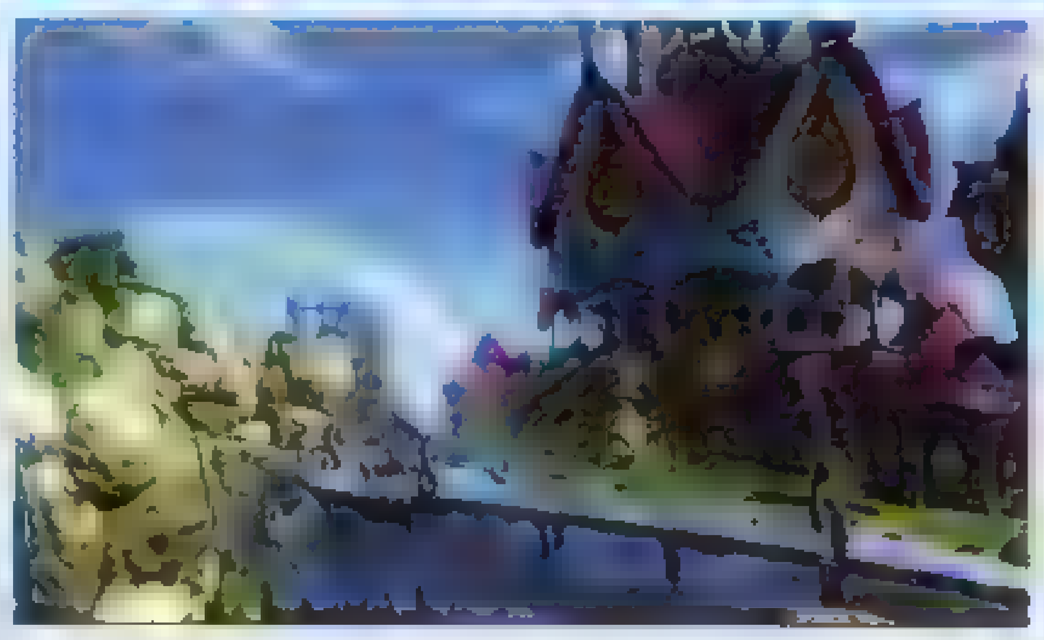
▲游戏中的人物描绘都非常细致。



▲在注重细节的同时，游戏也很强调场景的纵深感。

卡美奥：元素之力 | ACT | ★★★★★

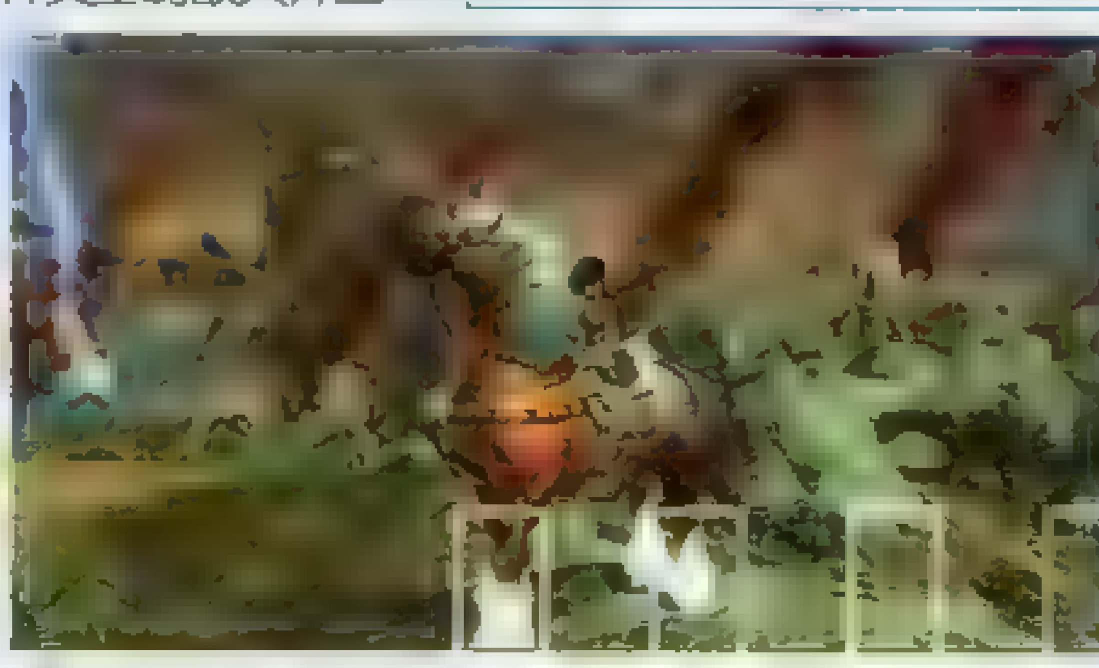
[illegible] | Microsoft | X360 | 发售日未定



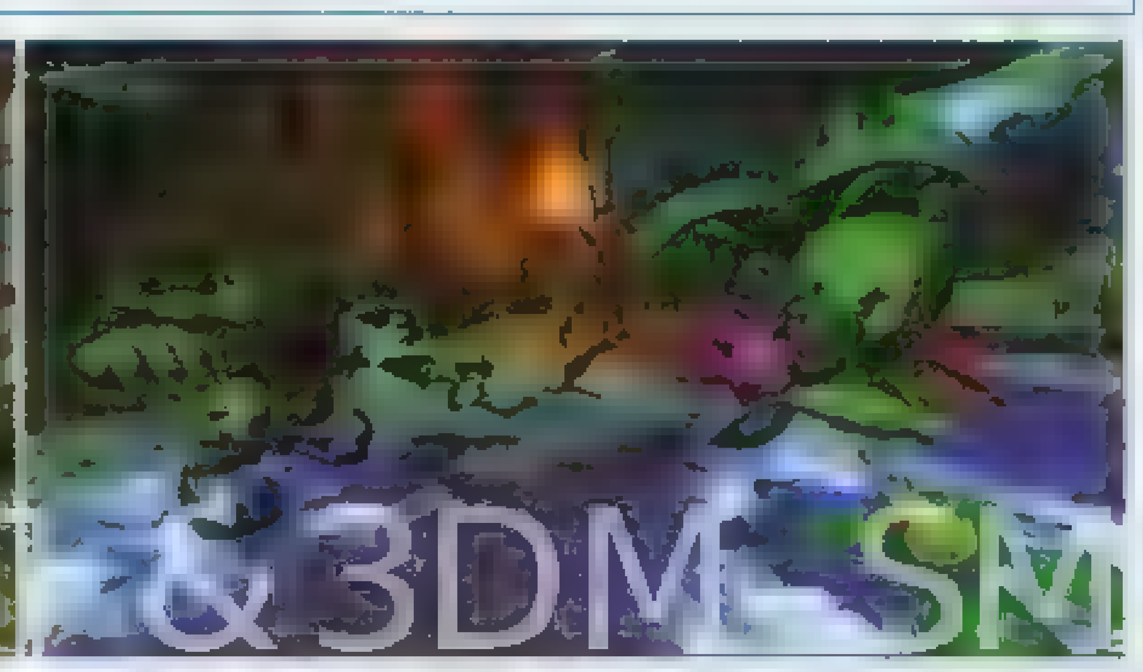
本作在Xbox360的机能下有着如何细腻的画面就不再罗嗦了，不过游戏最大特色之处确实值得与各位玩家们分享，那就是变身系统。女主人公卡美奥本身并没有太大的能力，但通过变身却可以对付各种类型的敌人并且解开不同类型的谜题。或许只是体验版的缘故，游戏中还只能变身成三种形态，这三种形态的特征是：雪怪形态拥有超强的攻击力，它可以把敌人捉起来并扔出，或直接自己身上的刺攻击敌人。体验版一开始，就是由玩家操作雪怪攀墙躲大炮的剧情，证明它同时也具备了攀爬能力；刺猬形态的主要攻击手段是变成刺球向敌人撞去，同时也只有这种形态才通过蓄力冲刺能力来冲上斜坡到达新的地点；花怪拥有极强的格斗技巧，玩家可以通过L键和R键来控制双拳攻击敌人，两者交替攻击还会形成连技，另外花怪还能潜入地下，把躲在盖子里的敌人打出原型。另外每种变身也同时拥有相应的弱点，比如花怪就十分害怕火炎，一旦身上着火就会不断地减少HP。从官方公布的资料中，可以得知本作一共有植物、水、石、冰、风、火等10种变身，而几乎每种变身都拥有两种以上的特殊能力。猫猫觉得光是这三种变身就已经有如此多的玩法，那么10种变身岂不是玩不过来？

本作的剧情在试玩版中完全没有被提及，但从设定资料上可以看出本作故事会相当出色。同时由于X360机能的强大，在游戏中也会出现同屏对付大规模数量敌人的震撼战斗，实在是令人期待啊！［文：猫太］

优点：三种变身各具特色。　**缺点**：暂无



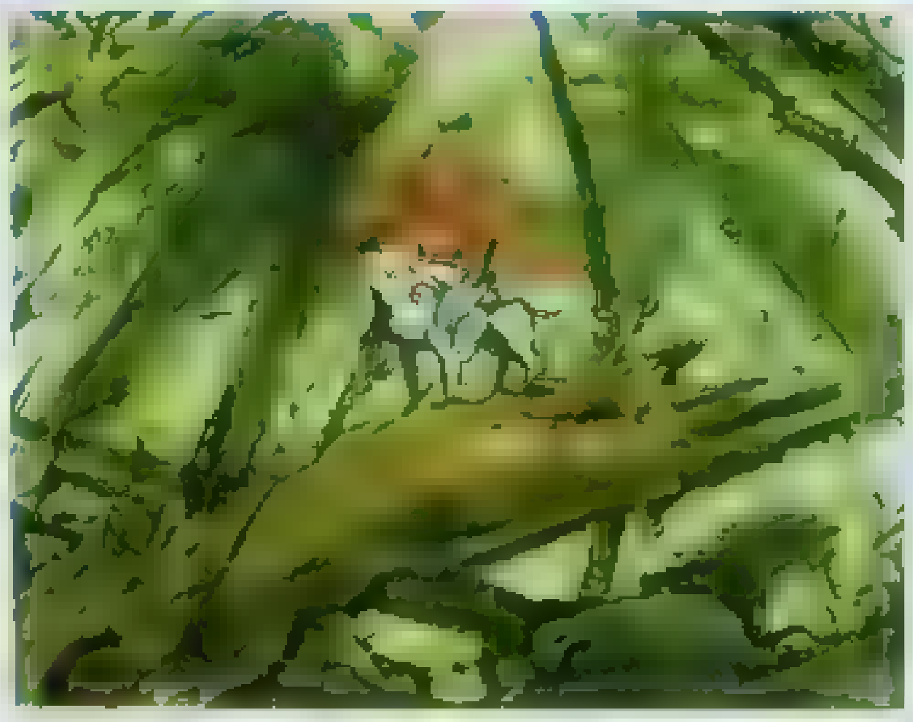
▲女主人公卡美奥驰骋在战场上的英姿。



▲花怪的形态十分有趣，尤其是类似拳击手的动作十分恶搞。

大神 ACT ★★★★☆

■大神 ■Capcom ■PS2 ■2006年春



虽然本次TGS展上提供的《大神》体验版与几个月前E3展上的内容相同，但因为当时试玩有时间限制，令试玩小编未能尽兴。而本次TGS的Capcom展台上，直接"豪爽"地派发体验版，（有一位大婶反复拿了6张）让留守本部的胜负师也能在2006年春天来临之前管中窥豹，了解《大神》的神奇魅力。

先说说画面。我们经常可以看到经过"精心修饰"的所谓开发中画面，不过《大神》的官方截图与实际运行画面相比并没有什么不实之处。水墨特效所渲染的3D画面十分别致，对自然景物的艺术化描绘令人心驰神往，有一种前所未见的幽雅和华丽之感。

再说说系统。《大神》的系统核心无疑就是之前介绍过的极具创意的画笔系统，游戏中几乎所有的解谜与战斗都与该系统有关。在体验版的两个场景中，天照大神需要活用画笔的能力，或将损坏的物品复原，或将挡路的障碍切开，甚至改变昼夜交替和植物的生成规律，以此来解谜、发展剧情以及挖掘隐藏要素。而战斗中也可以在敌人身上出现红圈提示时，发动画笔的"一闪"能力将敌人一击必杀。不过，要指出的是战斗中没有锁定的设定，而极度华美的画面中充斥着大量如花瓣、树叶之类的元素，有时会有看不到敌人在哪里的尴尬，希望正式版中会对此加以改良。

另外，用左摇杆控制画笔的轨迹在定位方面的确有些困难，而这画笔系统怎么看都像是为NDS量身定做的，不过联想到《红侠乔伊 乱斗嘉年华》要分别推出PSP版和NGC版，那么Capcom在不久后公布《大神DS》也并非没有可能。最后，胜负师再说一句：因为《红侠乔伊》我们认识了Capcom旗下"四叶草"工作室；因为《大神》，我们很可能要重新认识这位业界的"创意先锋"。［文：胜负师］





死神 BLEACH 驾驭苍天的命运 FTG ★★☆☆☆

■BLEACH 苍天[illegible]运命 ■SEGA ■NDS ■2006年1月26日

由于这一次NDS版《死神 BLEACH 》支持通信多人对战，因此在展台上一旦试玩人数够多，工作人员就会要求各个试玩者一起联机对战。也许因为本作加入了4人同时对战以及换线系统的缘故，本作的风格与以前MD版的《幽游白书 魔强统一战》十分相似（两作都是TREASURE开发公司的作品），换线可以通过L键实现。另外值得一提的，是本作还没有自动防御系统，在选人时选了AUTO的话，在无硬直状态下就能够自动防御敌人的攻击了。必杀技虽然基本要靠玩家自己"搓招"，但指令大都非常简单，能够轻松出招。笔者在4人乱战的最后时就胡乱搓了一顿，结果以一记华丽的超必杀KO了对手……［文：沙罗］



▲游戏应用了画面放缩功能。



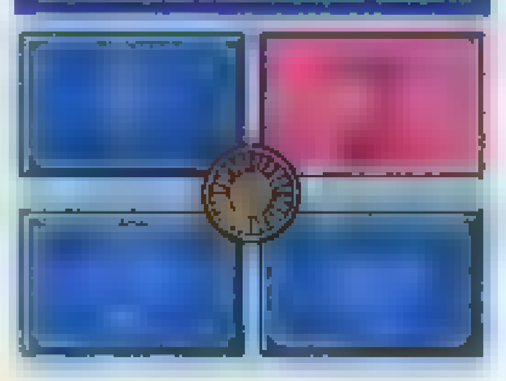
▲游戏打击感尚可，就是节奏有些慢。

优点：可多人游戏、招数易出。　**缺点**：战斗速度有些缓慢，有帧数不足的嫌疑。

问答小子 ETC ★★☆☆☆

■[illegible]野郎[illegible] ■Namco ■NDS ■发售日未定





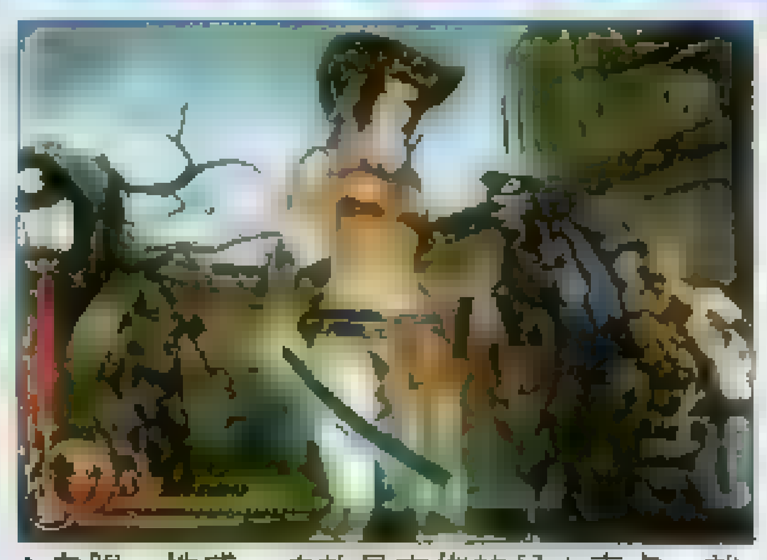


本作是一款考验玩家智力和反应的有趣游戏，游戏中问答的种类非常丰富，有选择对错的问题，也有四选一的问题还有移动火柴棒等问题，总问答数达到了7000个以上。问题的类型也很丰富，除了知识性的问答，还有考验玩家反应、计算能力、记忆力等方面的问题。游戏的玩法很简单，就是在提出问题后用触控笔作答就行了。单人模式中每个角色还有不同的能力，比如减少选项、增加回答时间等。而通信模式中还有抢答、合作等多人娱乐的模式。游戏中的舞台也是丰富多样，不仅有热带森林还有火山、孤岛等奇怪地方，再加上角色的搞笑演出，让游戏显得非常热闹。不过游戏中有很多苛刻的条件，比如单人模式中一旦回答问题错误立即GAME OVER。［文：邪魔天使］

优点：问题多、趣味性、娱乐性强，富挑战性。　**缺点**：容易产生挫败感。

SIMPLE 2000系列 御姐武戏2 ACT ★★☆☆☆

■SIMPLE 2000系列[illegible] ■D3 ■PS2 ■2005年11月发售



▲血腥＋性感，这就是本作的最大卖点。就说这比基尼加大刀的造型也的确够新。

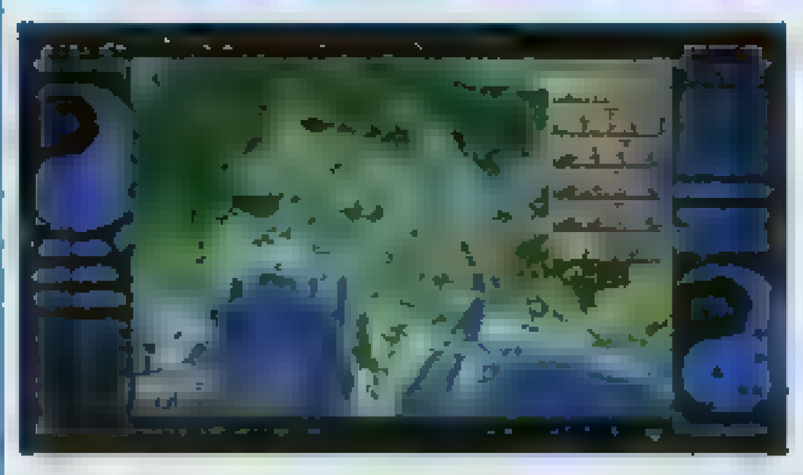


▲神秘的摩托装女郎，目前她的身分还没有被公开。

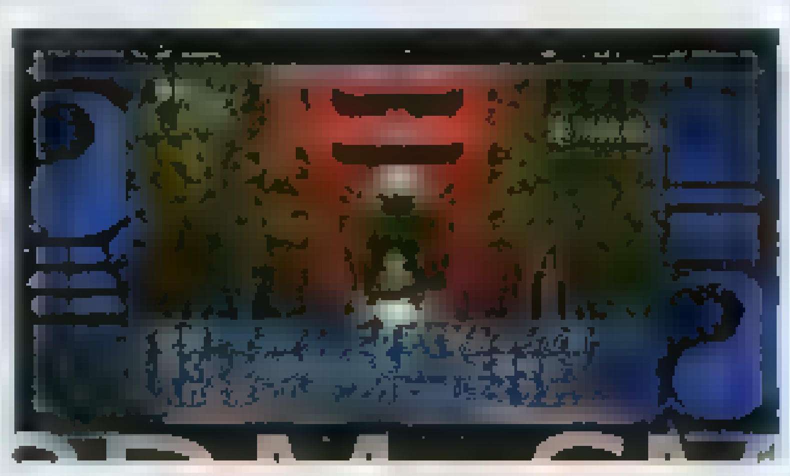
当去年D3发售了自己SIMPLE 2000系列的第61款游戏——《御姐武戏》后，身着比基尼泳装，头顶牛仔帽，手持一柄长剑，纵横无数丧尸之间人挡杀人佛挡杀佛的少女彩便成为了D3的招牌女郎之一。在TGS的所有试玩游戏中，《御姐武戏2》堪称为最血腥的一款，刀光过后伴随而来的便是丧尸喷溅而出的液体以及丧尸躯体。本作中可以使用的角色除了彩之外还有前作的最终BOSS以及一位身穿摩托装，头戴盔帽的神秘少女。在本次试玩中卡伦选用的便是后者，她的主要特点便是除了一柄武士刀外还能够使用霰弹枪，粗看起来倒是有点像女版但丁……本作的打击感和系统比起前作来进化不大，不过在战斗的爽快感方面做得倒是还可以。［文：卡伦］

真・女神转生 恶魔召唤师 RPG ★★☆☆☆

■真・女神转生[illegible] ■Atlus ■PSP ■发售日未定



一款完全移植的游戏，虽然PSP的画面比例是16：9，但游戏将4：3的游戏画面两边的空缺部分用框来填补，让人感到诚意不是很足。试玩版中能够去的区域比较少，如果是初次接触这款游戏的玩家会觉得不知所措，不知道下一步该往哪里去。游戏的画面同样是完全移植，没有一点增强的地方。但本作作为《恶魔召唤师》系列的第一作其纪念意义非凡，再加上今年是其发售10周年（以土星版为准），所以对于老玩家而言还是很有收藏价值的。在试玩区该游戏很少有人问津，即使偶尔有人试玩也是在玩了几分钟后就立即离开，连战斗都没有看到过一次，与旁边的《葛叶雷道》多人试玩的情形形成了鲜明的对比。总的来说，这款游戏属于收藏性大于实用性的作品，是否购买值得商榷。［文：邪魔天使］



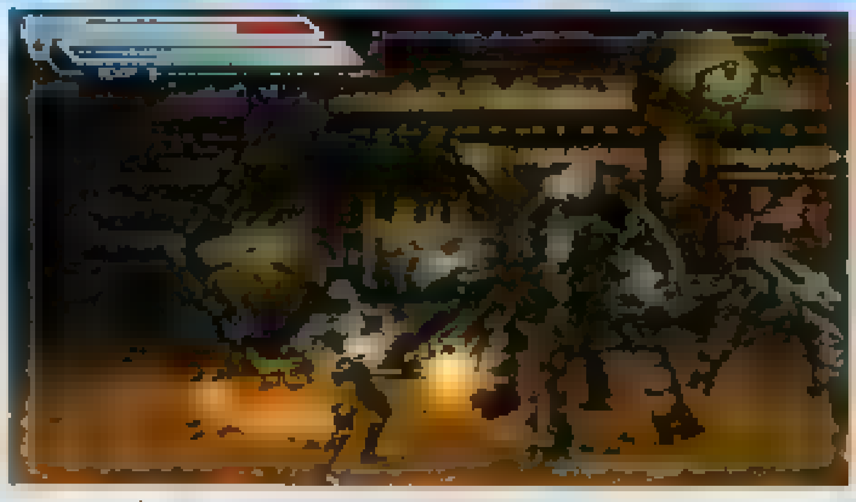
▲旁边两个蓝色的[illegible]就是游戏[illegible]来填补16：9画面的空白。

优点：具有收藏价值。　**缺点**：画面没有丝毫进步，读盘速度让人有些担心。

www.pdfbook.cn

赏金猎犬　ACT　★★☆☆☆

Bounty Hounds　Namco　PSP　预定2006年2月1日




这是一款充满了未来感的游戏，玩家操纵人类一方与形态各异的外星生命进行战斗。该游戏是款纯粹的动作游戏，最大的特点就是左右手可以装备不同的武器，比如右手可以装备近身攻击且威力强大的刀剑类武器，左手装备远距离的射击系武器。武器在战斗中可以随时更换，而武器的种类也非常丰富。近身武器从激光刀到粗大的棍棒，远程武器从机枪到手里剑，各种形状怪异的武器会让你花了眼。游戏在操纵方面走的是传统路子，□键和○键分别对应左右手的武器，△键和×键则是释放防护罩。游戏的打击感还不错，只是在视角调整方面有一些小问题。游戏的光影效果做得不错，不管是阴暗的星球，还是打倒敌人后的爆炸，都体现了厂商的实力和PSP的强劲机能。［文：邪魔天使］

优点：手感不错，世界观有吸引力。　**缺点**：视角的转换还是有一些缺陷。

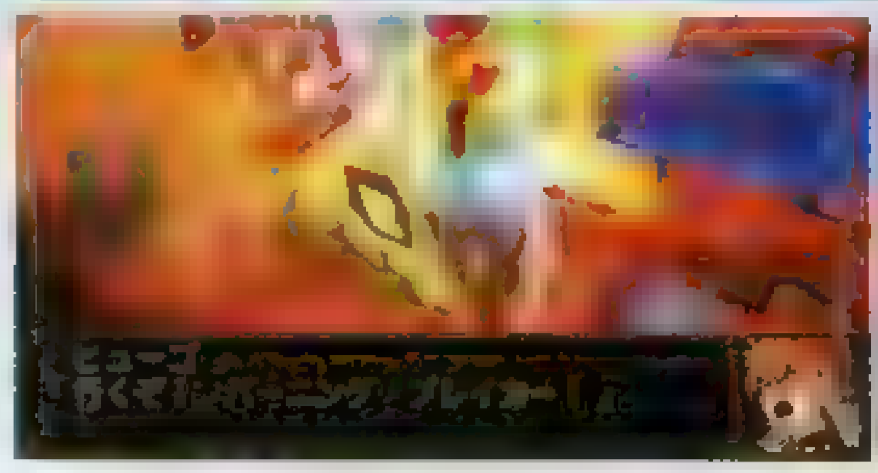
超级机器人大战MX Portable　S·RPG　★★★☆☆

超级机器人大战MX Portable　Banpresto　PSP　2005年冬

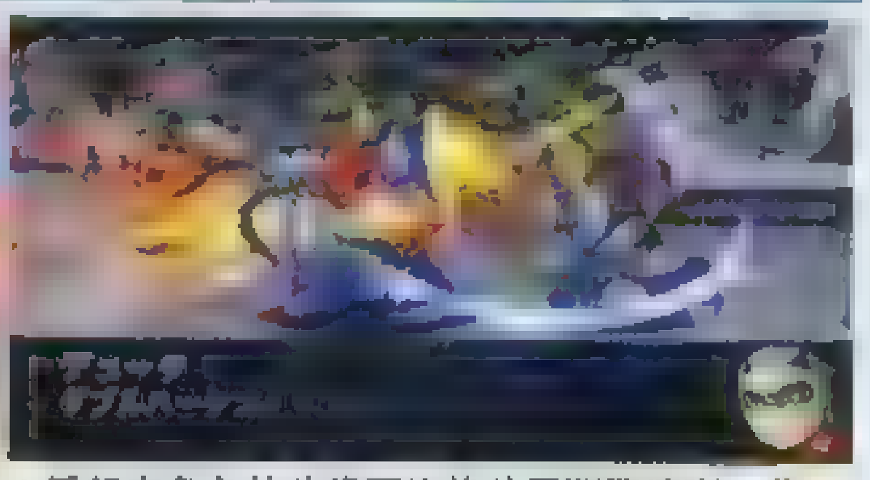
也许是Banpresto没有参展的缘故，若大的TGS会场上笔者只在SCE展台区找到了两台本作的试玩机。期待本作会比PS2版增加新内容的玩家们可能会失望了。因为本作几乎可以说与PS2版没有任何不同之处，包括画面

可能是屏幕小的缘故，PSP版的画面基本达到了PS2版的水平，并且机体的马赛克看上去也并不明显了，这一点倒是值得欣慰。由于屏幕比例的改变，游戏画面的显示比例也可以通过按键进行调整，你可以放大以满屏显示，也可以显示全部画面，不过这时画面两边就会有空缺。虽然本作各方面都与PS2版基本相同，但有一点是肯定值得庆贺的　带有语音的《机战》终于首次出现在了掌机平台上！［文：沙罗］

优点：有语音。　**缺点**：目前没发现任何新增要素。



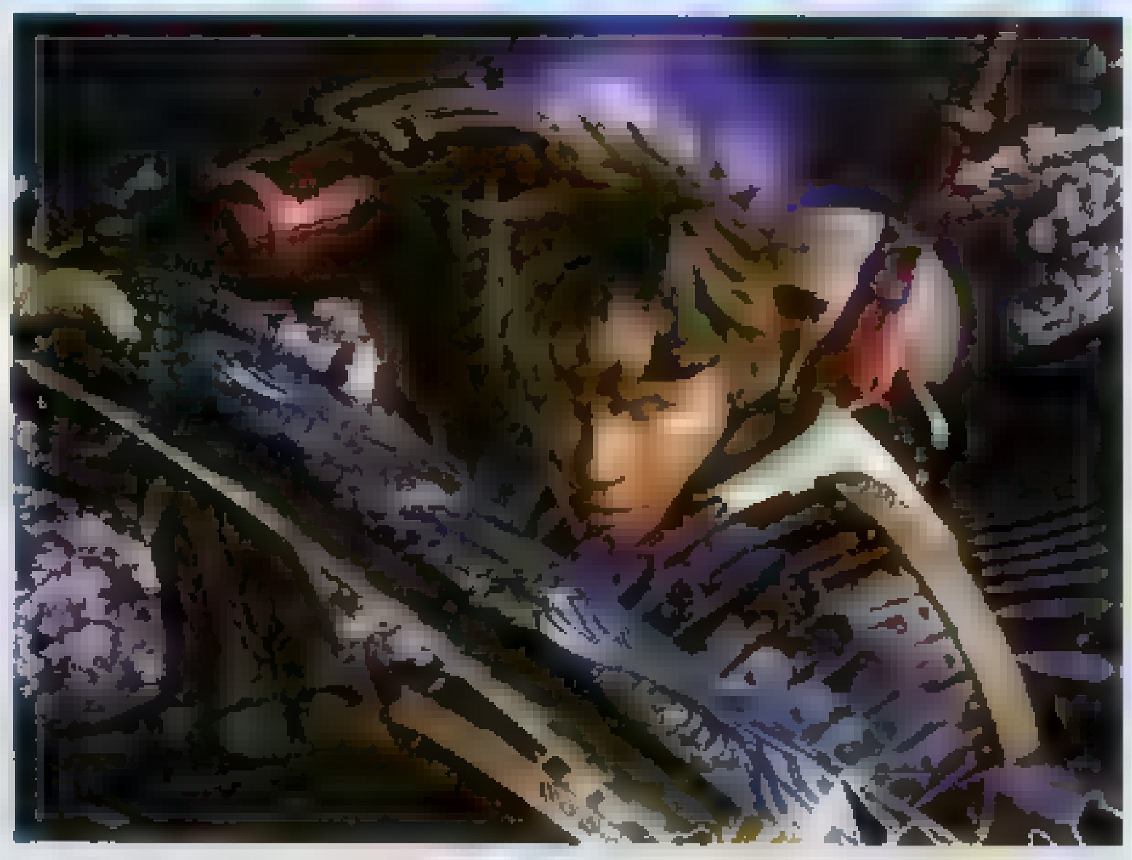
▲男主人公发动必杀技时的特写画面。



▲看起来角色的头像要比战斗画面要清晰一些。

新鬼武者　ACT　★★★★★

新鬼武者　Capcom　PS2　未定



有趣的是，在沙罗开始排队试玩本作时，TGS的第一天展出已经接近尾声，于是在无人后续排队、无工作人员干扰的情况下，原本只能试玩10分钟的本作，沙罗一口气玩了半个小时之久……

回到正题，期待本作画面较3代有所提升的玩家大概会失望了——从画面来看，本作所用的引擎与3代是几乎相同的，不过也已经够华丽的了。体验版可以玩到故事模式的前两话以及鬼武侠模式的两个关卡。在故事模式中，玩家可以欣赏到游戏的过场CG动画，并且了解到游戏的开篇剧情。只是该模式中初期只能操纵主角结城秀康一人，到特定事件后才会与同伴协力作战。另一个模式则只包含了战斗，玩家可以从柳生十兵卫和柳生十兵卫茜、南光坊天海等角色中选一位出来作为战友协力作战。值得一提的是，在有同伴协力作战的情况下，玩家可以随时交换操纵的角色！并且在所操纵角色的鬼力达到3级(最高级)时发动合体必杀技！本作的战斗与前几作最大的差别在于：每个角色的招式都比前几作多了许多。比如升龙剑、凤凰剑等等，这些都是需要方向键配合特定按键才能够使出。招式的数量多了以后，出法也就需要玩家去一个个熟练掌握了。另外，人物在防御状态下也可以移动了，相信配合这一设定，还可以衍生出许多强力的攻击手段。连闪系统似乎依然健在，沙罗在使用苍鬼时一次连闪也没能使出，不过在使用柳生十兵卫茜时却无意中使出了若干次……［文：沙罗］

优点：攻击变得更加有趣多样，能随时切换操纵角色。　**缺点**：暂无。



▲消费鬼力的必杀技依然健在！鬼力槽等级越高，威力和动作都会有所变化！



▲柳生十兵卫茜的动作灵活机动，与1代中的枫比较相似。还可以丢出苦无进行牵制。

幻想水浒传Ⅴ　RPG　★★★★☆

幻想水浒传Ⅴ　Konami　PS2　发售日未定

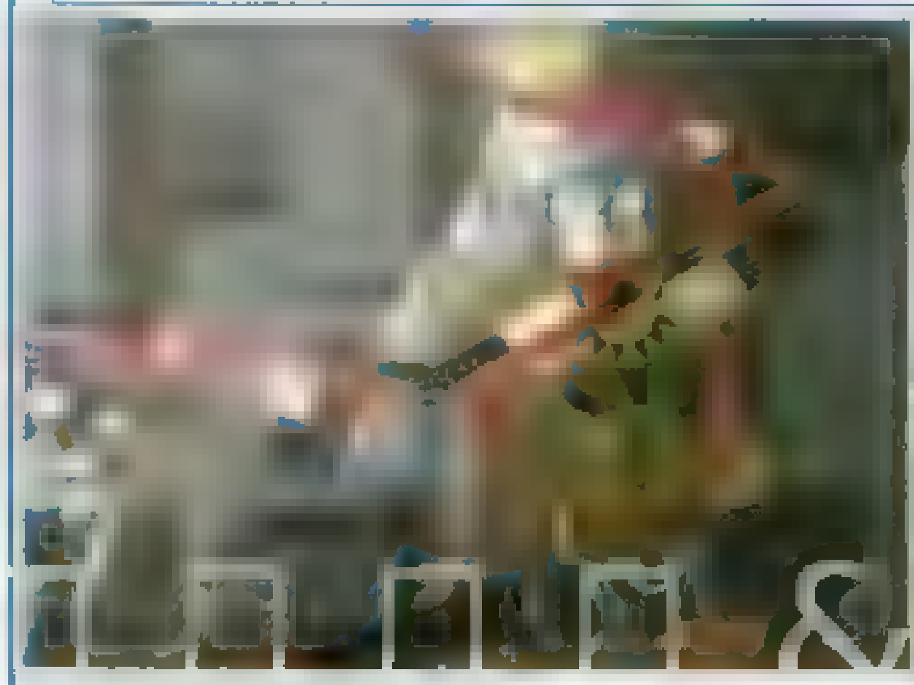


《幻想水浒传Ⅴ》的突然公布的确让人有点始料不及，更让猫猫惊讶的是，TGS上已经有试玩台了！游戏的总体画面不算十分好，大约在《幻水Ⅲ》与《幻水Ⅳ》之间，不过角色似乎也采用了动作捕捉，每一个动作都十分生动。移动画面改成了高空的仰视视角给人感觉回到了《幻水Ⅱ》的气氛，在村镇中移动时能一下子看到大范围的地区。建筑和角色建模是3D的，但不能转动视角，所以当角色绕到建筑背后时会出现看不到角色位置的情况，希望届时完成品会改成半透明的过渡效果吧。另外游戏的视角可以放缩，放缩共有3个级别，玩家可以随时按下R2键缩放。

由于试玩的时间有限，虽然猫猫试玩了两次，但依然不能进入战斗。不过从游戏的菜单和宣传动画中，猫猫还是发现3个振奋人心的要素：1.游戏的技能学习系统依然健在，每项技能的等级从最低级的E级开始，这次似乎不存在E+、E-的等级。每位角色只能同时装备两项技能；2.在状态画面中，系统已经帮玩家分配好队员们的特殊组合，从这里应该就可以看到队伍中的角色之间是否有机会使用合体技了；3.战斗终于又恢复到6人同时参战的设定，6名角色的位置也可以通过菜单中的"阵形"任意分配到6×4的方格中，至于有没有特殊的阵形分布依然是未明。另外，在发动合体技时还是会有华丽的特写镜头的，这大大增强了战斗的迫力。在读盘的画面中，右下方依然会出现跑动的小人。

从以上的几个方面看来，本作似乎是集合了前4作的优点而制作的，给人感觉既熟悉又新鲜陌生。(p.s.本作音乐由乌山雄司负责)［文：猫太］

优点：综合了系列作的优点。　**缺点**：画面略显朴素。




▲由于故事的背景发生在女王国，所以身为男性的主人公也塑造得十分女性化。不过从男性不能继承王位的设定看来，游戏的故事必定会十分有趣。

怪物猎人P　ACT　★★★★☆

Capcom　PSP　2005年12月



虽然试玩的只是4人联机模式，但想不到本作能带给我如此大的震撼。游戏的画面几乎与PS2版完全一样，而且根本不存在拖慢和帧数不足等影响游戏流畅度的负面要素，读盘速度也与PS2差不多，光从这几个方面看来，制作小组的确是下了不少功夫。由于没有PS2手柄的右摇杆，所以攻击方式变成了∧键砍击和○回旋攻击，这对游戏本身没有太多的影响，很快就可以习惯，而且按照之前报道的说法，应该还会有另一种操作方式吧！四人联机模式给人的团队精神感十分重，尤其是试玩版中要对付的是一只红龙BOSS，一旦缺少一个人的攻击，那么在20分钟时限内是不大可能打倒BOSS的。［文：猫太］



优点：画面满分。　**缺点**：操作需要磨合。

战神　ACT　★★☆☆☆

战神　Genki　PS2　2005年11月24日



猫猫本来对这款与美版《GOD OF WAR》的中文译名同名的作品十分感兴趣，毕竟自己从未体验过以一敌万的作品。但在试玩过后，期待立刻变成了失望。游戏在选择了需要对付的敌人是怪物还是人类后，玩家就只能不停地砍杀前方汹涌而上的敌人。现场只能使用两招连续技：「∧和……」∧，但事实上玩家还可以按照"《无双》系列"的按键组合发动其他的连续技。不过在经过两分钟后，发现这样的杀戮完全没有任何变化和策略性，实在是无聊至极，要不是看在画面中同时显示数百只怪物也不太拖慢和连续技的最后一击还有点看头的话，估计猫猫早就扔下手柄了……但愿这只是体验版设计上的失败吧！［文：猫太］



优点：同屏数百人不拖慢。　**缺点**：战斗过于单调。

刺猬阴影　ACT　★★★☆☆

Shadow the Hedgehog　SEGA　PS2　2005年12月15日

可以说，本作是猫猫在现场试玩的三款《索尼克》相关作品中最失望的。或许是猫猫当时试玩的是PS2版的缘故，游戏不仅丢帧严重，而且偶尔还会出现突然停顿半秒的现象。最让人无法忍受的就是游戏的视角问题，由于本作的场面十分火爆，而且地面的变化也十分多，偶尔一些大爆炸的场面和突然的镜头转换可能就会让玩家失去了方向。不过尽管如此，以Shadow为主视点利用各种武器过关的感觉还是十分有趣的。尤其是在游戏中，根据玩家的行动会增减画面左上角和右上角的善恶值，从而影响下一关的内容和剧情的系统比较有意思。同时游戏的过场动画多而精，相较之过去的作品来说有很大的突破。希望成品会改善画面方面的缺陷吧！［文：猫太］



▲剧情和战斗魄力这两点值得一赞。



▲会有其他同伴跟随着阴影一起行动。

优点：善恶系统相当有趣。　**缺点**：视角调整不太好。

为你而生　ACT　★★★★☆

SEGA　NDS　2005年10月20

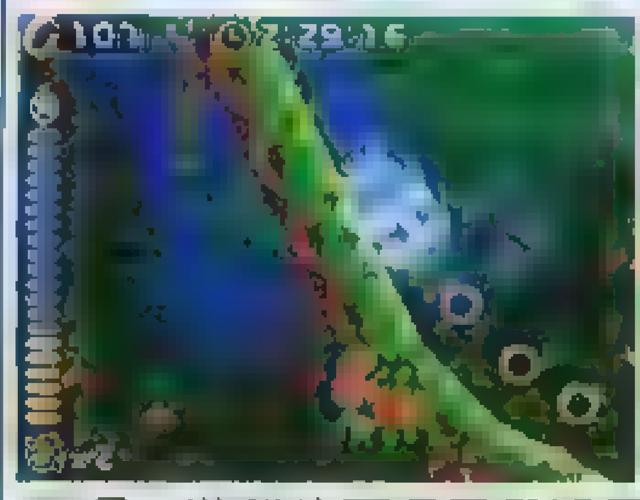
虽然从画面和音乐等方面看，本作与前作《为你而死》似乎没有太明显的分别，但在游戏的玩法方面已经拥有了比较大的突破。虽然同样以爱情为主题，但本作由于出现了第三者，所以有更多的时候需要拯救自己。除了要利用触控笔做出各种指令的同时，玩家还需要转动NDS的摆放方向，让游戏的视角得到调整。记忆力、敏捷度和细心度都是游戏考验玩家的地方。这些想必也是玩家追求自己的爱人时需要拥有的素质吧？另外也可以看出本作的主题感营造得相当出色。不过光从体验版的几个游戏看来，游戏的流畅度依然需要加强，不然这个"爱情故事"就要打些折扣了。［文：猫太］

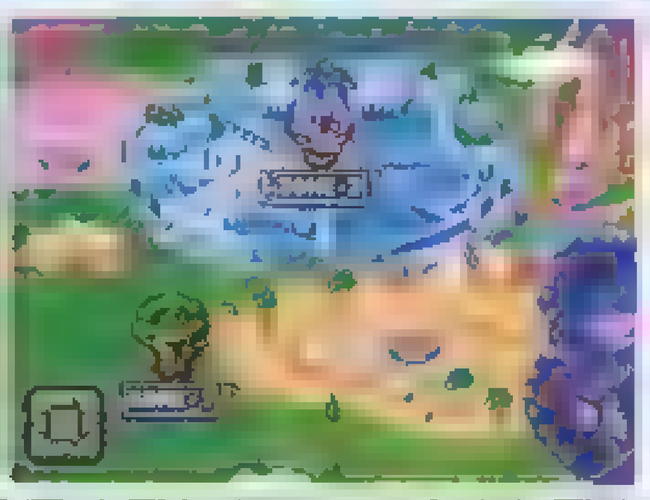


优点：玩法有新突破。　**缺点**：节奏稍显拖沓。

索尼克冲击　ACT　★★★★☆

Sonic Rush　SEGA　NDS　2005年11月23日





无论从画面的流畅度还是从系统的平衡性来评价，本作都可以荣登NDS自发售以来爽快度最高的ACT前一名。游戏的画面虽然还是保持了类似GBA版"《索尼克A》系列"的风格，但由于机能的提高，速度感的表现上已经远远超越了前者。虽然索尼克会根据所在的位置在上下屏幕之间穿插，但由于频度不高，玩家无须担心会因此眼花缭乱。画面左方的槽用来确定索尼克和布雷斯的HP槽，根据所受的伤害，HP槽会相应减少。只有当HP减至0时，角色的金属环才会掉落，这直接降低了获取高评价的难度。某些机关和BOSS战都应用了3D机能，虽然NDS的3D机能略逊于PSP，但流畅度还是很有保证的。强烈推荐给所有喜欢ACT类型的玩家。［文：猫太］

优点：速度感满分。　**缺点**：暂无。

福福之岛　ETC　★★★☆☆

福福之岛　SCE　PSP　2005年10月20日



以迷你游戏的形式为主题的休闲类作品几乎每年都大批量地推出，但这款以占卜为主题的休闲类作品是让猫猫大开眼界的作品。游戏的基本内容就是玩家的灵魂到一个叫"福福之岛"的虚幻世界去，玩家可以在岛中自由往来，通过自己的血型、星座等资料，让不同类型的占卜师们来预测自己当天的运程。所有的占卜角色都会提出大量有用的建议来教你摆脱这些工作或是生活上的烦恼。这些建议的资料库十分庞大，就算玩家不属于那种迷信的人，也可以就占卜师们对自己的评价重新审视自己。其实每天只花一点时间占卜自己运势，说不定就能让你获取每天的好心情呢（据展台小姐说我是第一个能玩那么久的人……）［文：猫太］

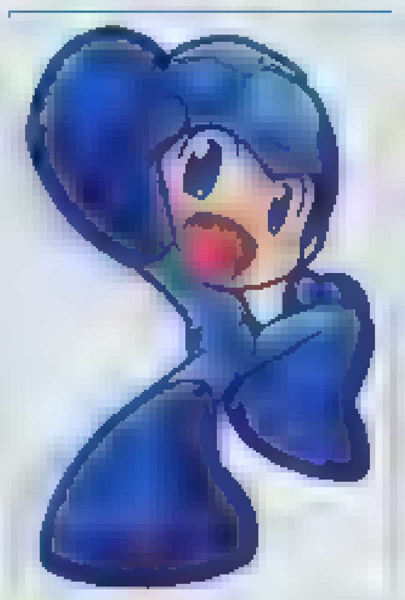


优点：另类但十分有趣。　**缺点**：每次不能长时间游戏。

www.pianbook.cn

新旧洛克人 ACT ★★☆☆☆

Capcom PSP 发售日未定



老实说，PS作品移植到PSP中已经不是鲜为人知的事情，但FC作品在PSP上重制的确是只有Capcom才能想到的。这款《洛克人洛克人》其实就是FC版初代《洛克人》的重制版本，无论是陷阱的布置或是敌人出现的位置、攻击方式等都完全模仿了初代的制作手法。不过由于机能的提高，洛克人在本作中变得十分可爱，相信这也能吸引一帮女性玩家吧！FC上的《洛克人》难度是相当高的，为此，在新作中玩家是可以选择关卡难度的。在试玩台中猫猫大概操作一下普通的模式，感觉当时那样的动作游戏的确是太单纯了一些呀……[文：猫太]





优点：画面风格十分可爱。 **缺点：**玩法显得单一。

反乱猎人X ACT ★★★☆☆

Irregular Hunter X Capcom PSP 2005年冬



不要被《反乱猎人X》这个名字给骗了，其实本作就是《洛克人X》，原作最早于1993年在SFC平台上登场。这次Capcom移植本作，并不是原原本本地照搬，而是进行了重新制作，重新制作的不单单是画面(对应16：9画面比例)，而是几乎所有的细节都进行了改进，比如菜单，甚至还包括关卡的一些设计。作为“《洛克人X》系列”的FAN，SOUL还是很希望能够玩到这款可以称得上是华丽的《洛克人X》原始作。根据现场的试玩，SOUL发现本作的手感和原作完全相同，不过射击的表现效果有了强化，所以感觉射击更加爽快了。另外值得老玩家注意的是，本作虽然是移植，但关卡设计和原作相比还是有不少变化的，这样老玩家玩起来新鲜感就有所增加了。[文：SOUL]



优点：画面有了很大的强化，充分应用了PSP机能。 **缺点：**不是全新作品……

金刚 ACT ★★★★☆

King Kong Ubisoft PS2/NGC/Xbox 2005年11月21日(美版)



千万不要以为这又是一款普通的电影改编游戏。其实早在TGS之前，SOUL就认识到，根据年底将要上映的超大作电影《金刚》(《指环王三部曲》的彼得·杰克逊导演)改编的游戏版《金刚》是Ubisoft应用了公司的一流制作人员进行开发的。不过在实际玩到这个试玩版时，游戏的优秀程度还是大大出乎SOUL的意料。试玩版分为两个部分，第一部分是控制人类角色躲开恐龙，是FPS式的；第二部分是控制金刚与恐龙的搏斗。两个部分都制作得非常有气氛，第一部分很好地营造出了人类从恐龙嘴下逃出的恐慌感觉；第二部分则几乎完美地表现出了那种巨兽与巨兽之间搏杀的壮阔感，而且非常爽快。不过很可惜，虽然游戏好，电影也受关注，但在TGS现场，几乎没有哪个日本玩家会去光顾《金刚》试玩台……[文：SOUL]

优点：充分体现出电影的气氛，动作性也好。 **缺点：**暂无

音乐爆破(暂译) PUZ ★★★★☆

Every Extend Extra Bandai PSP 2006年

这又是一款由水口哲也(Q Entertainment开发公司)推出的创意游戏。自去年的《Lumines》(音乐方块)推出后，游戏受到了全球范围内玩家的一致好评，而PSP玩家们也对所谓“音乐与光与游戏的结合”有了感性的认识了。这次水口又将发挥他的特长，为大家带来另一款“音乐与光与游戏”的结合体——《Every Extend Extra》(中文名暂译为《音乐爆破》)，只不过这次游戏方式从“方块”变成了“爆破”。玩家就是要不断在画面中引爆一个爆炸圈，让周围飞来的陨石产生连锁爆炸，每次连锁爆炸的陨石数量越多，得分就越高。与《音乐方块》相比，本作在动作性上要更强一些，不过游戏过程和音乐、光的结合上，仍和《音乐方块》一样结合得非常完美，整个游戏过程非常享受。[文：SOUL]





优点：游戏方式有创意，音乐听起来很享受。 **缺点：**暂无

恶魔城 暗黑的诅咒 ACT ★★★★☆

Castlevania Curse of Darkness Konami PS2/Xbox 2005年11月1日(美版)

其实《恶魔城 暗黑的诅咒》在这次TGS上展出的试玩版和今年5月于洛杉矶E3会场上所展出的试玩版差别并不是太大。最大的不同，就是游戏增加了一个类似黑魔法师那样的使魔，只要到达某个特定的地点就可以得到这只使魔，不过相信到了正式版就没这么容易找到了。这个使魔相当强大，可以使用各种属性的魔法来攻击敌人，不过体力方面似乎要弱一些，很容易遭到敌人的伤害。另外这次TGS试玩版的BOSS也换了，E3试玩版是个巨像怪，而这次的BOSS则换成了一只巨龙，其攻击方式不但丰富而且招招华丽，不过我们有了各种使魔，让不同的使魔轮番上阵，让使魔和自己的攻击组合起来……要想搞定BOSS还是很容易的。[文：SOUL]





优点：使魔系统很有嚼头。 **缺点：**场景偏暗，打击感有待强化。

LOCOROCO ACT ★★★★☆

LOCOROCO SCE PSP 2006年

就算你到了展会现场，你可能也不会注意这样一款作品，只有当你亲手试玩过之后，你才会发现，这是一款非常有原创性的新游戏。首先是游戏的世界，这是一个很有童话色彩的星球，世界的颜色非常漂亮，同时背景音乐也是非常轻松的口哨音乐。你控制的是一个可爱的“球”，软软的、有弹性的球(史莱姆？)。球最大的特色在于，你可以在游戏途中找到其他球，你只要和它们粘在一起，你就可以合二为一成为更大的球，看着球一点点地变得越来越胖可是非常有趣的。另外游戏的操作也极有个性，L键是让整个地平线向左倾斜，R键是向右，L+R键是跳跃，通过地平线的变化，球就可以向不同的方向滚去，从而到达目的地。[文：SOUL]



▲按圈键就可以控制“球”的分离与合体。

优点：世界观及游戏玩法都很有创意。 **缺点：**耐玩度还不够。



这一次是战场

MGS4 GUNS OF THE PATRIOTS

潜龙谍影4 爱国者之枪 Konami ACT
PS3

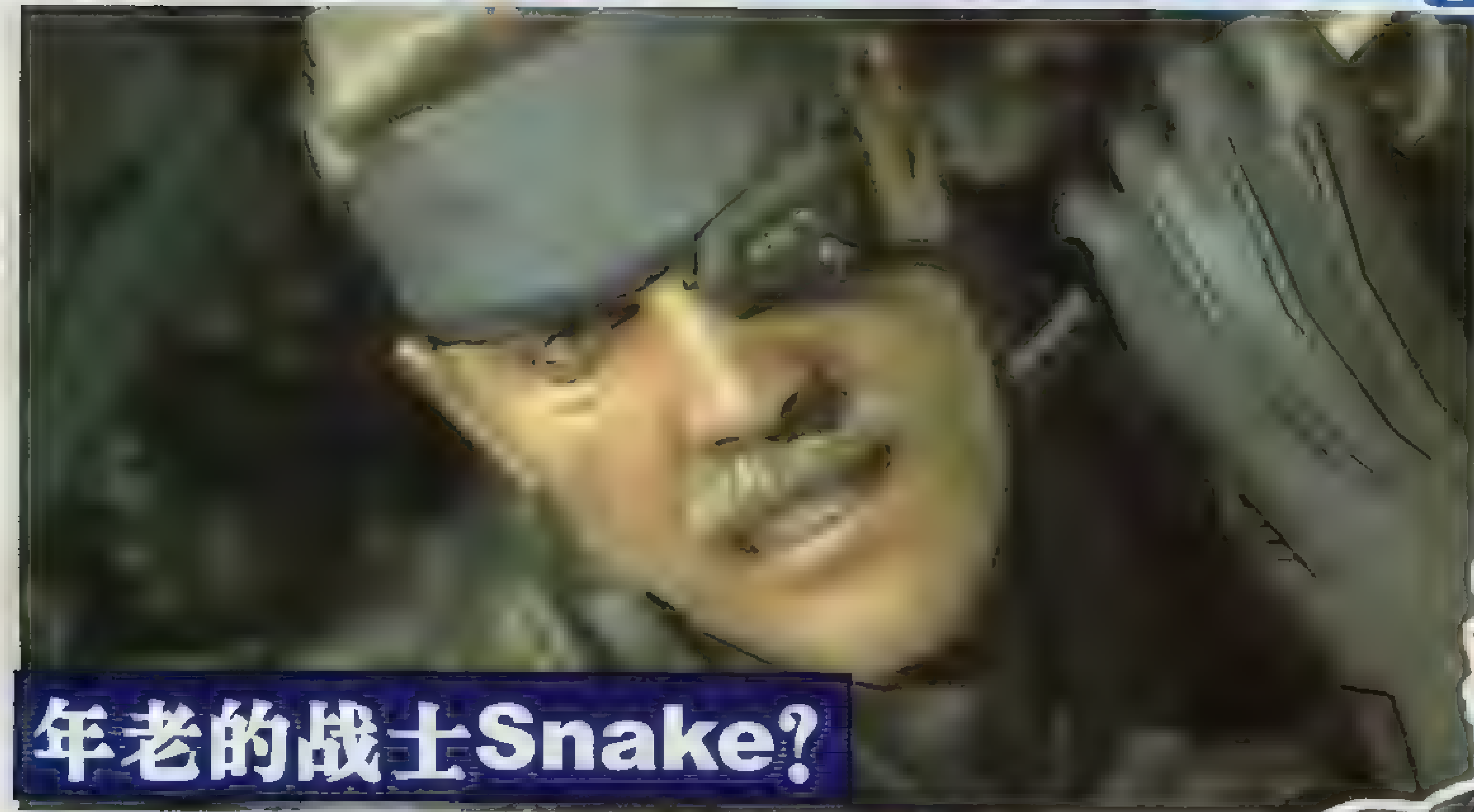
新的战斗即将拉开序幕!

自今年E3展初公开以来,Snake一直隐藏在那幅蓝色的宣传海报之后不见踪影。整整4个月,《MGS4》终于在TGS浮出水面!令人感到震惊的除了那胜似CG动画的超高素质游戏画面之外,Snake的"老头子"造型也让我们大吃一惊!在本页中出现的这张最新游戏原画为我们展现了Snake在战场上的一幕,我们注意到他身边有一个小型机器人,与Snake形成对峙之势的则是某种巨型机器的脚部!现在就让我们根据目前所得知的情报来对本作进行一番分析与展望吧!

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

文 Gouki

© 1987 2005 KONAMI



◀ 手拿某种注射装置给自己实施注射的Snake，呲牙咧嘴，痛苦万分。而这似乎是他的救命针剂?难道是FoxDie的阴影依然笼罩着Snake?与Snake这幅表情极不相称的是他那依然健壮的体魄，完全就是壮年时期的体形嘛!难道Solid Snake也和Big Boss一样喜欢玩易容术?

此外我们还注意到Snake左眼的仪器上写着几行文字，“SOLID EYE SYSTEM”，联系影像中Snake使用这个仪器的情况来看，似乎是一个能够侦察目标武器装备等信息的装置，不知道在游戏中会起到怎样的作用?

年老的战士Snake?

虽然凭着这身标志性的装备，这的确就是Snake没错。但，这个Snake过于衰老的容貌还是让我们疑虑重重 Snake怎么变成这个样子了?这真的是我们所熟悉的“传说中的战士”，英勇善战无人可挡的Solid Snake吗?这不由的让我们对本作故事发生的年代产生了浓厚的兴趣。根据游戏预告片中所显示的信息来看，是“Big Shell事件数年后”，如果按照Snake如此容貌来判断，起码也是二三十年后的事情了 这仿佛又和太多的信息起冲突?只是跑几步就气喘吁吁，“一个对战争感到疲惫的男人” Snake，是什么让你如此憔悴?



“Solid Snake三部曲”的完结篇

在TGS现场Konami的《MGS》主题展台上，小岛秀夫先生首次公开了系列作品的时间线，在这条跨越近60年(甚至更长)的时间线里，《MGS3》、《METAL GEAR》以及《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》被归为“Big Boss三部曲”，而《MGS》、《MGS2》和现在的这部《MGS4》则，被称为“Solid Snake三部曲”。《MGS4》作为完结篇，自然拥有超豪华的出场角色阵容和海量的剧情，许多熟悉的老角色都将在本作中登场，在前作中留下的数个谜团在本作中也会有所交待





Snake右边的机器人是?
下页揭晓答案!



战场的世界

无所遁形！(No Place to Hide!)——这个概念在E3展时被抛出之后，就有人猜测本作的故事将发生在“战场”——也只有战场，才是真正“无所遁形”的地方：除了各种可以被重型武器摧毁的建筑物之外，无所不在的敌兵也让你没有哪怕50%的把握不会暴露自己的行踪。

一个人与军队的对抗根本无法形成“战场”，只有双方实力相当才有这个可能。与前几作Snake“单独潜入某处执行秘密任务”所不同的是：本作的基本时代背景就是“乱世”，也许是国家与国家之间的战争，也许只是内战。能否从战场上生还？不属于任何一方的Snake究竟会做出何种选择呢？总之，你的选择势必将会影响到游戏的进程，这一点是毫无疑问的。

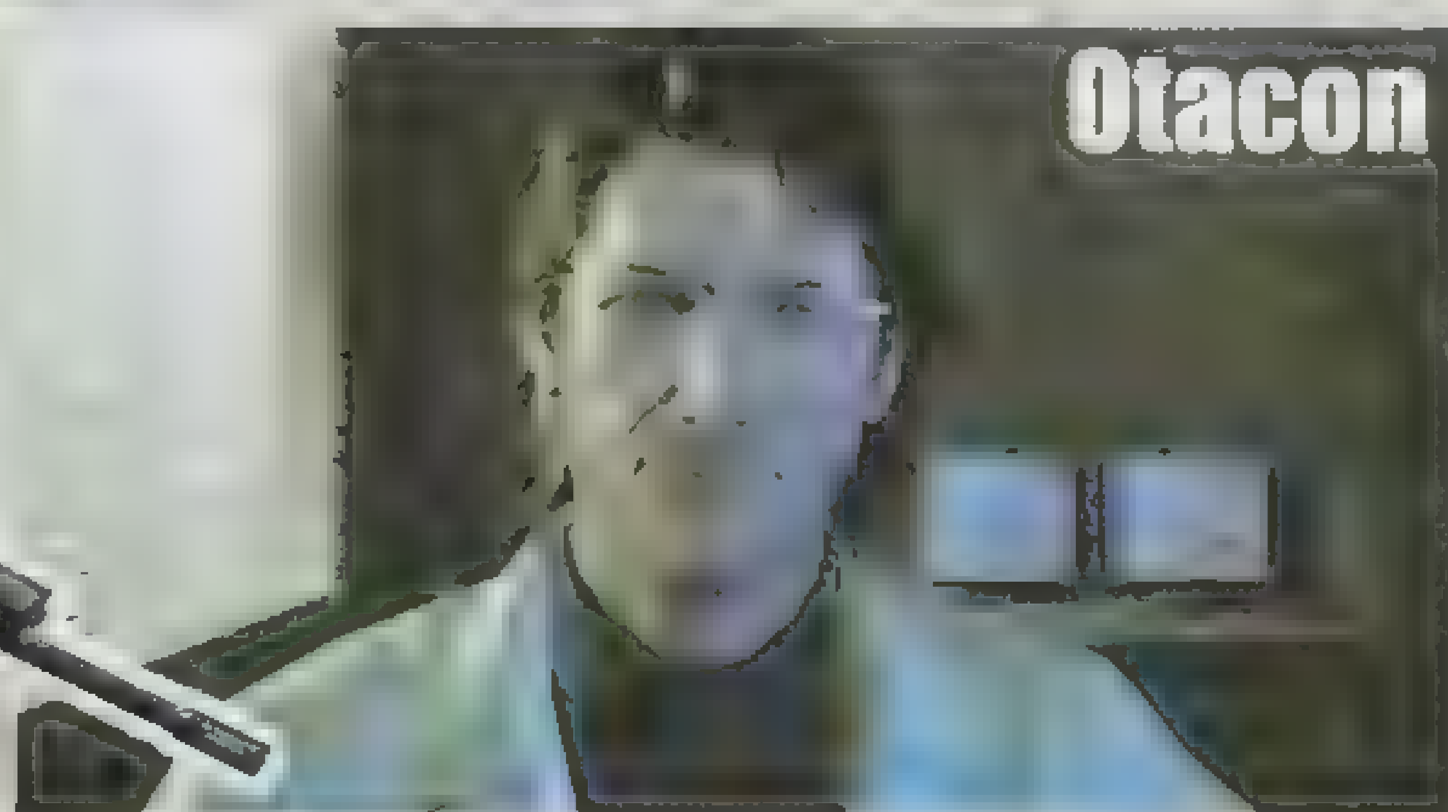
新型METAL GEAR

在影像中我们看到了从头到脚顶级美式装备的军人以及几架我们可以称之为“新型METAL GEAR”的双足步行机器。这种机器的“双脚”让我们想起了在2代中出现的METAL GEAR RAY，从质感上我们也能判断出这种机器的上半身与脚部有很大的区别，上半身是纯粹的机械物，而脚部更接近某种仿生学的产物。





◀ 看Snake的动作，难道3代的CQC系统在本作中当手持长枪与匕首时也可以发动吗？另外，Snake不是讨厌用冷兵器的吗？莫非岁月的蹉跎真的可以改变一切？



在预告片中出现的另一位我们熟悉的角色就是Otacon，和Snake一样同样与METAL GEAR有着纠缠不清宿命的男人。在2代中他就与Snake一起为阻止新型METAL GEAR的出现而在世界奔波，成为各国政府通缉的对象。看他的造型，也的确是老了不少——但比起Snake来说还是年轻多了！通过预告片我们也得知，他采用Cell芯片——也就是现实中PS3的主芯片制造了METAL GEAR MARK II，并得意洋洋地告诉Snake“Cell芯片是主机大战胜利的关键”，看样子《MGS4》无论是之于Konami还是之于PS3，都肩任着次世代游戏/主机大战旗手的重任！

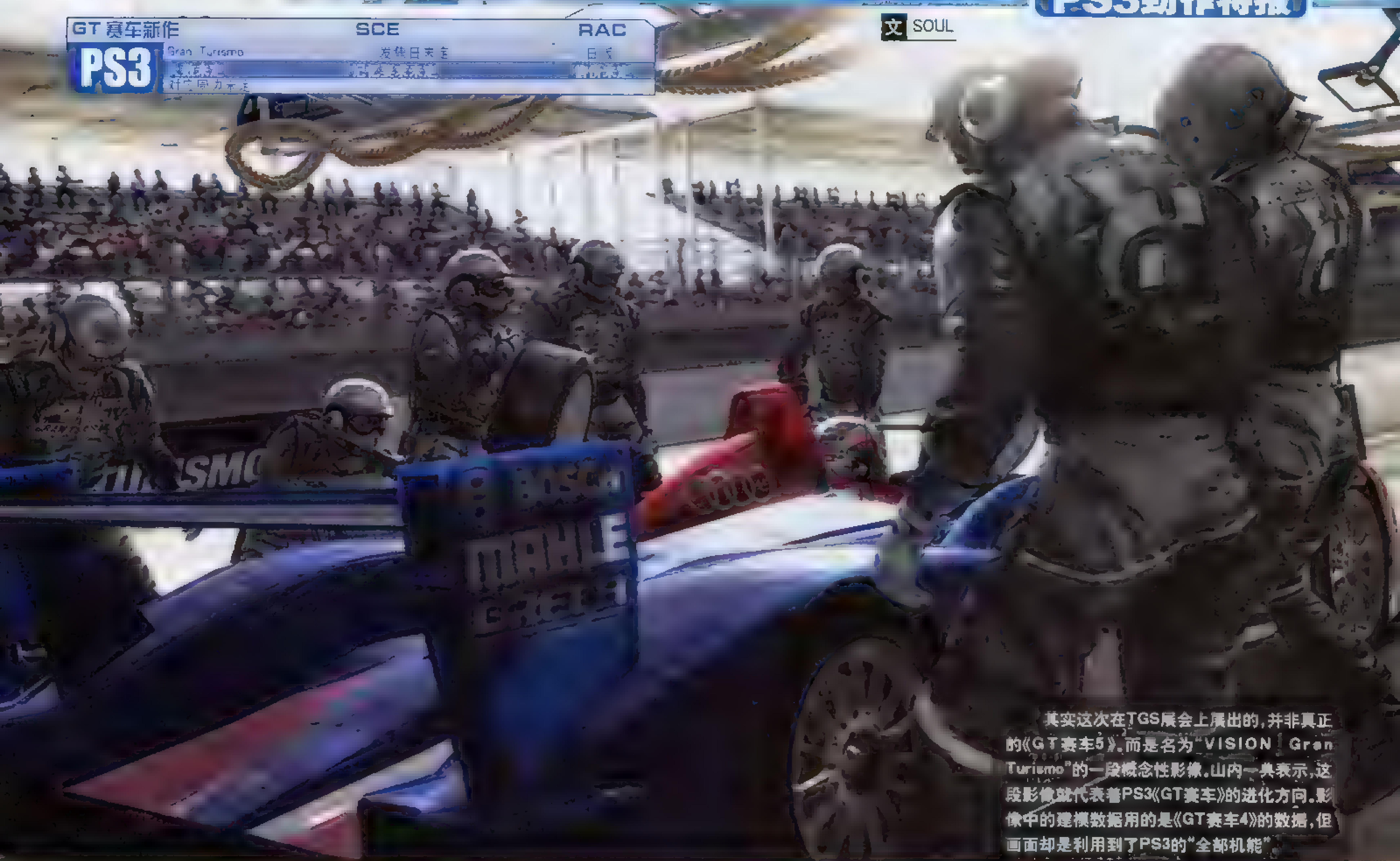
MGS4
CHANGES THE WORLD
AGAIN!

将与Snake在游戏中并肩作战的小型机器人到底是什么来头？—这个被称为METAL GEAR MARK II的机器人是由Otacon制造的！看起来在游戏中它会成为Snake的忠实助手，由Otacon远程控制这个小机器人与Snake并肩作战！顺带一提，这个小机器人在小岛秀夫的另一作品《SNATCHER》中就已经出现过了——对比一下《SNATCHER》的故事发生年代，是否就可以大致推测出《MGS 4》的发生时间呢？



METAL GEAR MARK II





GT 赛车新作 | SCE | RAC

PS3 Gran Turismo | 发售日未定

文 SOUL

其实这次在TGS展会上展出的，并非真正的《GT赛车5》，而是名为"VISION Gran Turismo"的一段概念性影像。山内一典表示，这段影像就代表着PS3《GT赛车》的进化方向。影像中的建模数据用的是《GT赛车4》的数据，但画面却是利用到了PS3的"全部机能"。



源氏2 | SCE | ACT

PS3

文 SOUL

早在7月的PS Meeting上，SCE就公布将在PS3上推出《源氏2》，但有关本作的新影像是在这次TGS上才首次公开的。虽然只有短短几秒的影像，但我们仍然可以惊喜地获知：本作的主人公还是源义经，不过他的造型已经进行了很大的转变，最明显的，就是他一头清爽的短发！除此之外，本作再没有任何进一步的消息了。

©Sony Computer Entertainment Inc.

&3DM-SM
www.plumbook.cn

文 沙罗

恶魔猎人，降临次世代主机！

DevilMayCry4

鬼泣4 | Capcom | ACT
PS3

在今年5月的E3展会上，Capcom曾确定了PS3版《鬼泣4》的存在，并公开了数秒游戏的画面。而在本次TGS展上，虽然Capcom没能为我们提供游戏的试玩版，但多少还是公开了一段近2分钟的游戏影像。现在就让我们一起来看看新生的《鬼泣》吧！

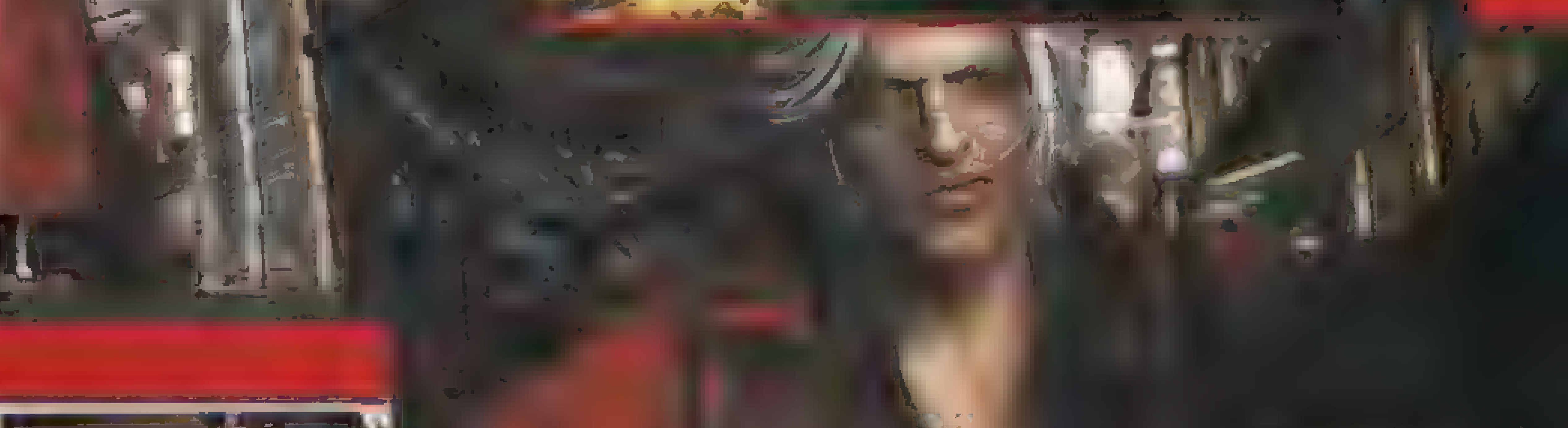


谁会成为但丁的猎物？



■屹立在街道上的恶魔猎人，背景上墙壁的质感以及杂乱的贴画、塑像，无一不显示出次世代机能的强劲之处。另外，远处所张贴的3代BOSS潼梵，贝尔沃夫的海报等东西也相当引人注目。





■但丁对着画面前的摄影镜头露出了愤怒的表情。之后，但丁的大剑"叛逆"划开地面，在溅出了耀眼的火花之后，朝着画面的镜头砍了过来。

锐利的眼光与咧开的嘴角，

POINT 丰富的表情令人震惊！

《鬼泣4》中的但丁年龄多大我们暂时还不得而知。不过从他的外表来看，至少要比3代中的样子要老成许多。不过说到外表，给人印象最为深刻的，当属但丁的面部表情了。恼怒时咧起嘴来的样子非常生动。不愧是次世代的新机能！

制作人访谈

除了已经公布的图像外，大家一定还会有许多其他的疑问，希望下面的这段制作人访谈，能够消除您心中的一些疑惑。

——本作的舞台是定在哪里的呢？

小林：心里差不多有底但还未定下来，虽然在E3展上公开的是雪山，这一次公布的又是街道，不过这些都还只是试验性质的场景，所以并没有完全定下来。

——故事在系列作品中的时间段是？

小林：现在还正在考虑但丁的年龄、故事的设定等内容，因此暂时还说不清楚。不过应该可以肯定的是，我们不会让但丁再度"返老还童"了。

——不会比1代中的但丁年轻吧？

小林：是啊。因为3代已经将时间设定在1代以前了，所以这一次就不打算再把时间设定在以前了。想必玩家们也一定很想知道但丁和弗吉尔后来发生了些什么事情吧。

——这一次，但丁带给我们的印象似乎与以前差别非常大，不过CG画面与原画的差别似乎也很……

小林：实际上，这一次所公开的游戏图片，并非以角色设计师吉川的原画为基础制作的CG图，而是作为PS3上的实验性作品而制作的。所以我们可以说，现在但丁的形象并非4代中的正式形象。

也就是说，以后的游戏角色形象会更加接近原画造型吗？

小林：是的。今后我们会以吉川的原画为蓝本，

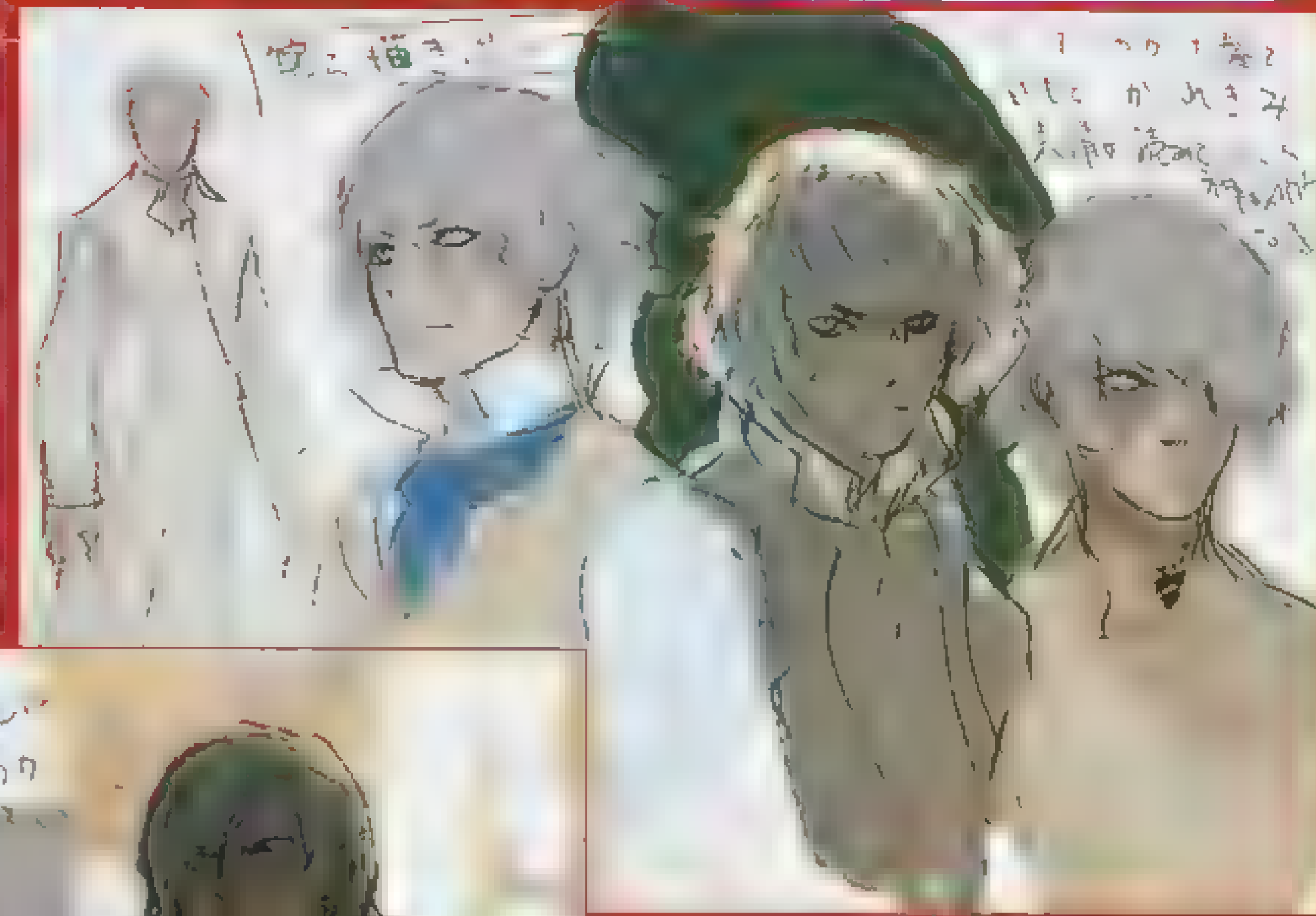
©CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

设定原画大公开！

这一次除了游戏的截图外，官方还一同公开了负责《鬼泣》人设的吉川达哉的设定主要原画稿。在下面的这张画中分别有但丁、两位女性、一位目光冰冷的男子以及恶魔，画左下角还有一些白色的天使般的羽毛，这意味着这些人物是本作中的主要登场角色吗？

[illegible]



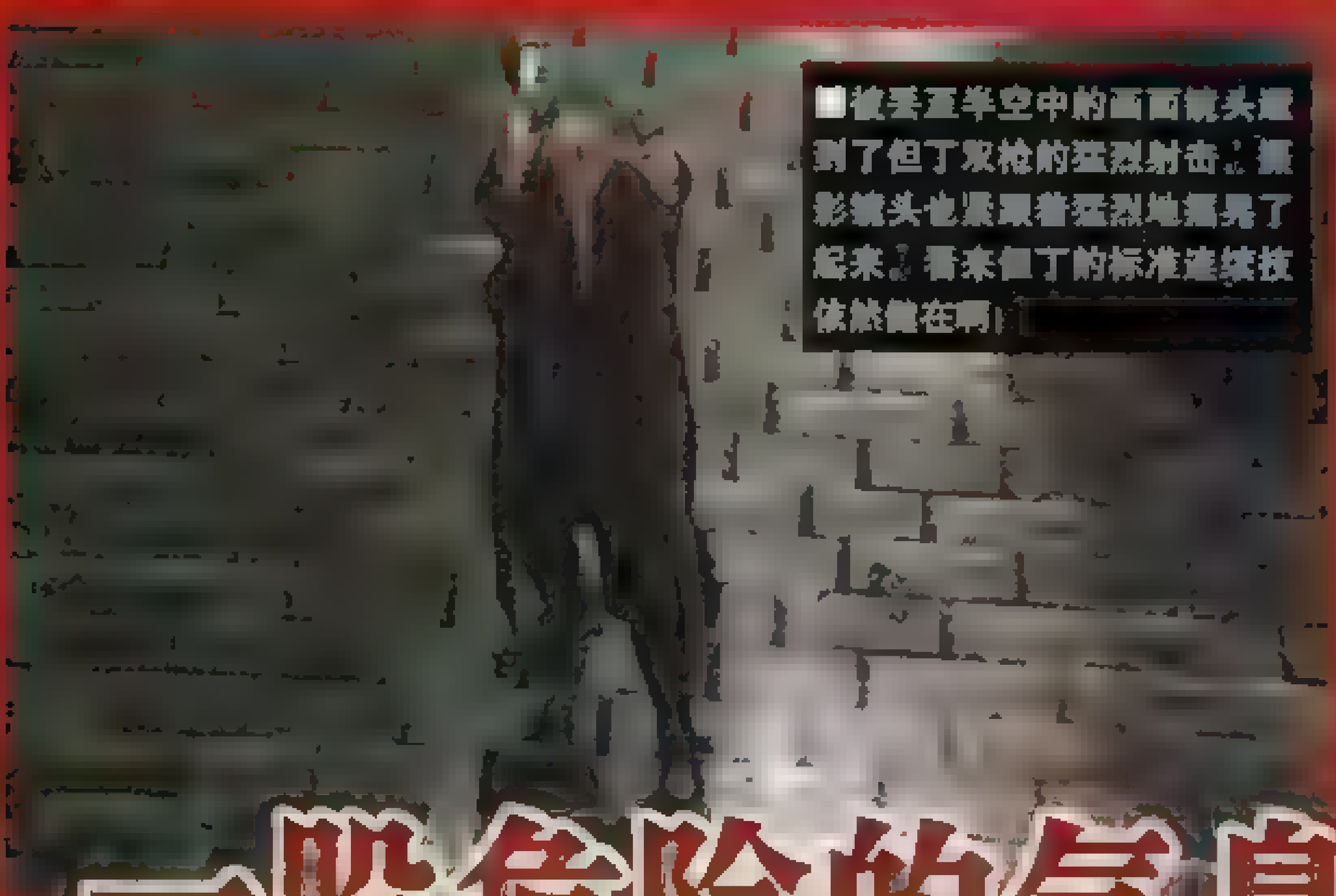




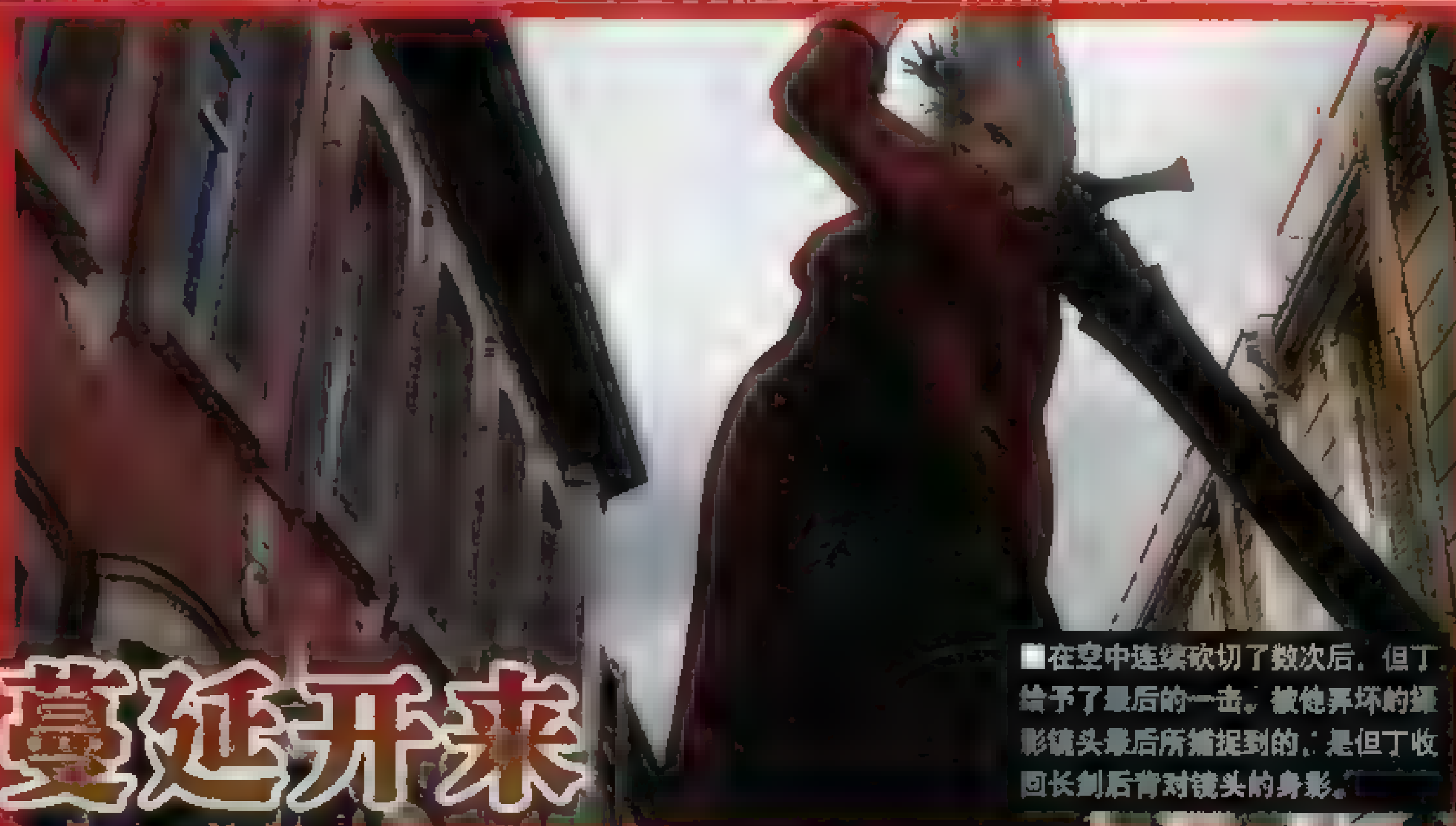
[illegible]

这张是一幅没有完成的草稿图，图中[illegible]很难辨认出来，也许是其他的登场角色吧。





■被丢至半空中的画面镜头捕捉到了但丁双枪的猛烈射击，摄影镜头也紧跟着猛烈地摇晃了起来。看来但丁的标准连续技依然健在啊！



■在空中连续砍切了数次后，但丁给予了最后的一击。被他弄坏的摄影镜头最后所捕捉到的，是但丁收回长剑后背对镜头的身影。

一股危险的气息蔓延开来

将更有原画味道的但丁制作成现在这样的CG画面。至于实物的公开嘛……恐怕还要大家再等一等了。

——看来没有确定的内容还有很多呢。不知道是不是因为这个原因，但丁的脸看起来那么愤怒……

小林：关于但丁的那副表情，同事们私下间也是褒贬不一，不过我们是故意这么做的。至于但丁他生气的理由……我想大家将这些图片全部看过，再看完这一次东京电玩展上所公开的影像后，就会明白了。不过，角色的面部表情的表现形式我们也还在实验中，相信以PS3的机能，这点事情还是很容易做到的。

——任务制的游戏形式还会继续保留下来吗？

小林：我想应该会吧。虽然游戏的动作要素很强，但若不将这些内容以任务区别开来的话，玩家们也会感到疲惫不堪的。

——基本的招式、武器和系统等等，是否会沿用以前的作品呢？

小林：我希望能够加入一些新的动作要素。不过并不会因此而改变游戏基本的内容。比如双枪、长剑就应该不会有所改变。至于游戏中的各种系统设定，我现在也正在烦恼着呢。



小林裕幸

——小林先生脑海中所描绘的动作游戏是怎么样的呢？

小林：游戏的各方面都能够配合上主人公的节奏，与主人公有融为一体的感觉。不过，这些东西都太难做到了，所以我也不想将门槛定得太高。

——最后一问，请问游戏大概是在何时发卖呢？

小林：这个待我们努力之后再做决定了。（笑）

www.plumbook.cn

2005东京游戏展展台小姐大图鉴

TOKYO GAME SHOW 2005 SHOW GIRL ILLUSTRATED HANDBOOK

记得2005年的E3展，胜负师曾对美式展台小姐普遍不合亚洲玩家审美的情况发了通牢骚。当然，也只是牢骚罢了，厂商对SHOW GIRL的挑选肯定要考虑其地域性和针对的人群，咱们也不能要求太多。不过再次来到TGS，那就是一派不同的景象了，日本最具实力的SHOW GIRL经济公司可谓倾巢出动。汇集了数百家厂商的TGS无疑是一场盛大的游戏派对，那聚集了上千名SHOW GIRL的TGS同样可以说是一场展台小姐的大聚会。一年不见，除了那些让人记忆犹新的熟面孔外还加入了不少的新鲜血液，让本次SHOW GIRL更显得百花齐放，气象万千。

和前几次一样，在编辑部享有"MM鉴定师"之称的胜负师再次接下了制作"TGS 2005 SHOW GIRL特辑"以及COSPALY部分的光荣任务，我个人也希望能够做出些新意。相信大家也看到了，这次的SHOW GIRL SHOW和以往几次均有比较大的不同，因为胜负师很幸运地找到了本次TGS展数百位展台小姐的资料。资料中除了姓名、年龄、三围这"三大件"外，还包括了展台小姐最喜欢的游戏和"魅力点"。当然，部分小姐对于"最喜欢的游戏"一项的回答可能是受过"训练"的，因为不少人回答的都是自己展台的作品，有的游戏甚至还没有发售，这广告做得也太明显了吧？不过就像车展的SHOW GIRL不一定会开车，游戏展的SHOW GIRL不玩游戏那也是无可厚非的。至于"魅力点"，其实就是这些MM对自己长相中最满意的部分，对照着看一下其实还是挺有趣的。

好了，不多说了，一起来欣赏本次TGS中最靓丽的风景线吧！（对本届展会的SHOW GIRL特辑有什么看法，欢迎来信或发邮件与"MM鉴定师"探讨交流）

文 胜负师



胜语 这位喜欢日本国民RPG和漫画的手机区小姐有着标准的SHOW GIRL式笑容。



胜语 正如松本小姐自己认为的那样，她的笑容果然很有魅力，自然能聚集不少人气。



胜语 牛仔风十足的SHOW GIRL服装，外加相山小姐调皮自信的个性，具备相当的吸引力。



胜语 这位小姐属于不太上镜的那种类型，不过认真的职业态度还是值得肯定的。



胜语 SHOW GIRL不一定非要十分热辣 文静类型的SHOW GIRL在展台小姐中也很普遍。



胜语 以索取胜的索尼小姐站成一排时可谓一眼望不到边，但单个出现时并不显眼。

葛原美由织
微软FF XI 区



胜语 《FF XI》的官方COS在很多大型游戏展会上均会出现，而这位MM几乎都不会缺席。

中泽莉子
微软FF XI 区



胜语 这位人气颇高的密特拉族猫女是个新面孔，不过相信今后还会在游戏展会上见到她。

菅原由纪子
Square Enix



胜语 SE展台的服装设计感觉平平，还是展台小姐手中的史莱姆更能显出厂商特色吧。

佐藤美津保
TOMY



胜语 去年肘负师就将TOMY小姐评为"最质朴"的展台小姐，今年似乎并没有什么改变。

佐藤沙织
雅达利



胜语 典型的SHOW GIRL装扮，但与另一套雅达利小姐的服装相比，这套要朴实得多。

永田真代
雅达利



胜语 可以说是所有SHOW GIRL最清瘦的一位，当然也可能是服装或是拍摄角度的关系。

北原麻美
光荣



胜语 人说"一白遮百丑"。虽然北原小姐的五官不算太精致，但白皙的皮肤令人羡慕。

相泽玛玲
某网游区



胜语 这位MM从年纪来看可能没有太多的SHOW GIRL经验，笑容有些生硬也就情有可原了。

丸山玲惠子



胜语 实上为宣传新作《[illegible]》特别设计的SHOW GIRL服装，元气小姐显得更加楚楚动人。

DEAD OR ALIVE 4

死或生4 | Tecmo | FTG

X360

在本届东京游戏展上，Tecmo并没有展出万众瞩目的《死或生4》(以下简称《DOA4》)的游戏试玩，仅以一段老的E3展影像进行宣传，但在展会第一天结束之后，Tecmo在会场附近的酒店中举办了盛大的《DOA4》特别试玩会，会上提供了多达15台的游戏试玩机，同时还邀请了众多海内外的媒体一同参加游戏试玩，以弥补电玩展上无法展出该作的遗憾。尽管相比起来，大部分玩家还是没能亲眼目睹到本作的真正形态，但好在游戏已经预定于今年的12月10日同日版的X360一起发售了，那一天的到来，离我们已经不远了。

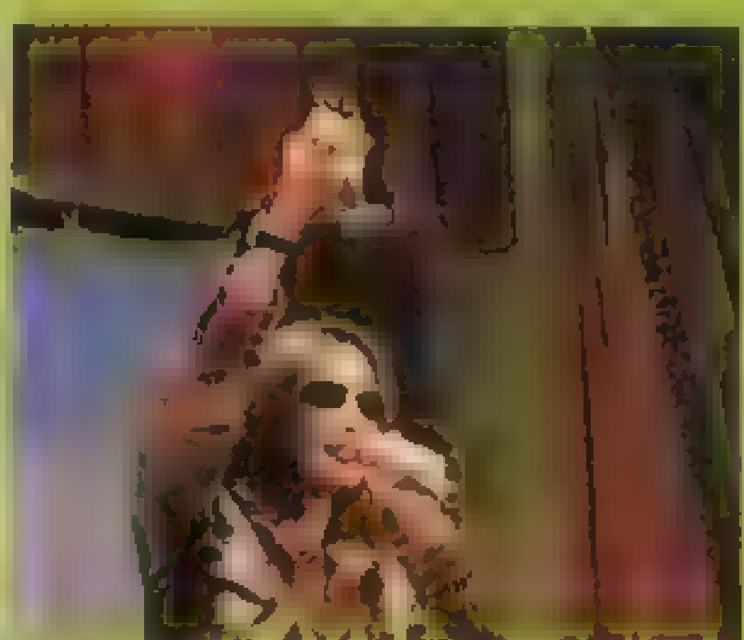
文 沙罗





无法展出的原因？

《DOA4》是一款对应网络对战的游戏，因此可能的话，我希望能够以网络对战的形式展出。但是本作的完成度还只有50～60%，并且本作已经预定将成为X360的首发游戏，所以制作小组如今已经处于日夜加班的状态。特别是现在网络对战部分正处于紧张的调整阶段，若为了游戏展的玩家们连续开放3天服务器，那么这几天的制作工作就得完全停止，若为了制作公开的试玩版而延误了游戏的开发进度，那么就实在有些得不偿失了。





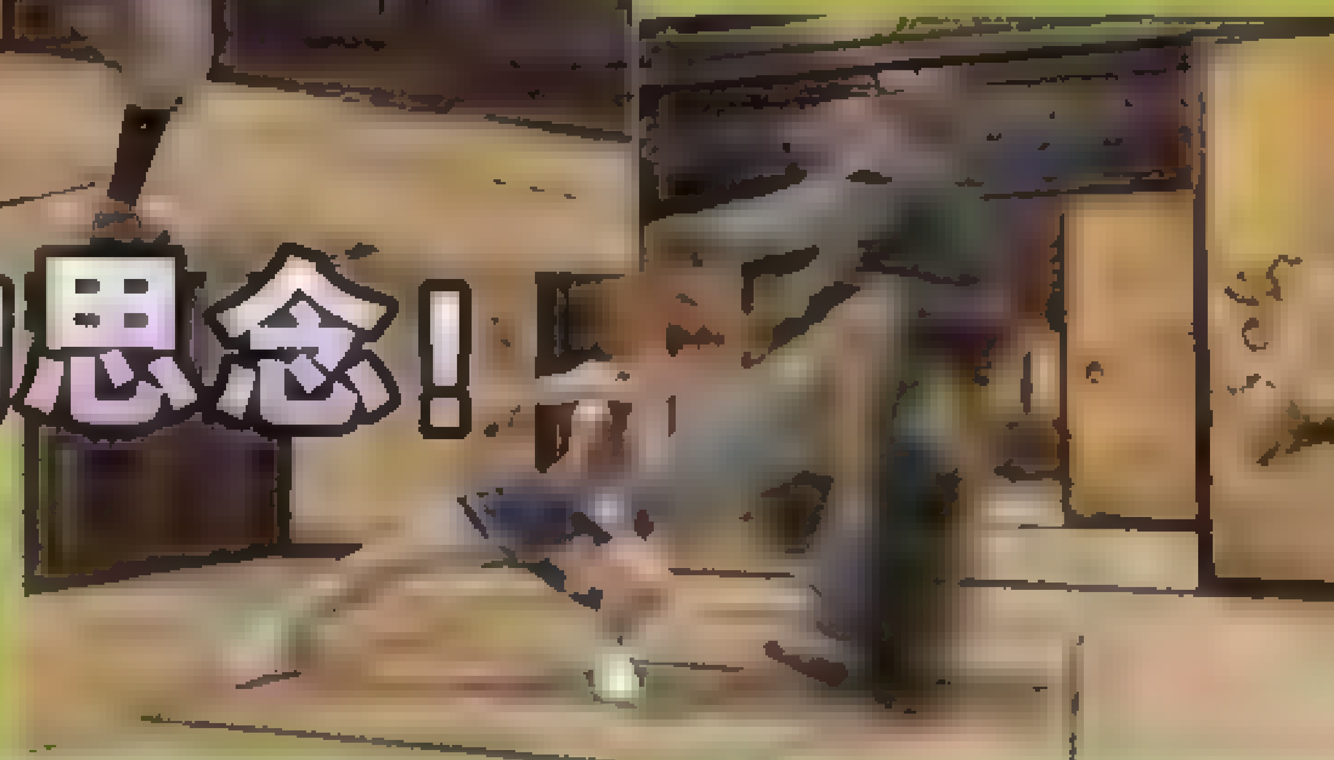
◀▶据说板垣伴信为了准备这一次的试玩会已经连续80个小时没有睡过觉了，因此累得坐在了讲台上

X360首发大作！



◀隼龙与疾风堪称3代中的最强男性角色，他们既是好友又是对手，期待他们在本作中的表现！

樱色的思念！



▶霞的招式与前几作相比又新增了不少，总之还是属于万能强劲型角色，毕竟是主角之一嘛！

心

轻柔的京都之风



这一次心所公开的，是她在海边时所穿的泳装以及平日穿的便服（学生服？）。这位本作中新加入的角色，所使用的流派是八极拳，看来又是一位类似雷芳的"刚柔并济"型的角色。



▲樱花树下，穿着便服的心，与之前她所穿的和服相比，多了几分现代女性的气息。





▲一掌便将埃利奥特打飞了出去，这位小姑娘的实力到底有多强？会在其他几位女性角色之上吗？

体验版回顾

体验版中所能够选择的角色共有10名，分别是霞、绫音、李健雷芳、隼龙、瞳、克莉斯蒂、扎克、埃利奥特以及拉·玛利波莎。

每个角色都有两套服装可供选择，而可供选择的场景则是多种多样。角色在战斗中的一举一动都会影响到场景中的背景，譬如门板、装饰等物品。若说什么3D格斗游戏的场景是最好的，那么《DOA》是当之无愧的最强王者。

根据试玩者所称，整个对战的过程相当流畅，游戏稳定地维持在60帧的速度，只有在极少数复杂的场景下才会有偶尔的延迟。对战的感觉与前几作大致相仿，不过打击、防御、反技等重点要素很明显地得到了更加平衡的调整。反技的有效时间不仅被缩短，威力也有所下降。此外，板垣伴信还表示将在游戏中加入游戏拍照功能，玩家无论比赛还是观战都能够把过程拍录下来，并能够根据自己的喜好加入效果。

©TECMO LTD. Team NINJA 2005

3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲这一次公开的是雷芳的新服装。虽然在以前几作里，就已经有雷芳将头发放下来的造型了，不过配上新的服装后，又给人耳目一新的感觉

19岁的中国少女。她曾经遭到过暴汉的袭击，在危急关头是李健出手救了她。为了超越李健，雷芳从此苦练太极拳，并在极短的时间里达到了令人难以置信的水平。





忧郁的妙龄天才 雷芳

最强对决冬季火热展开！

◀▼ 绫音的下蹲横向回转的特殊技又得到了加强，以此技打头，新的衍生技也许会成为她的主要攻击手段





紫烟的杀意！

远古的大自然！侏罗纪公园？

请大家仔细看看旁边的这些场景吧！虽然官方暂时还没有这个舞台的名称，但我们已经可以从图中见到大量的远古植物以及恐龙群了！难道这也是DOATEC组织利用生化技术所制造出来的远古再现？实在太可怕了，待在这种地方，总有种危机四伏的感觉。







▲地上空中都有各种各样的恐龙！不知道在战斗中这些恐龙是否会突然向我们袭击过来



与恐龙共舞！

▲对战中恐龙接近了！如果遇到霸王龙这种大型肉食者的话，会不会被一口吞掉？（幸存者直接判定获胜？）



▲在[illegible]，在对手刚[illegible]的瞬间，如果立刻[illegible]追打，那么还可以形成连击，这一设定是前几作中所没有的。

& 3DM_SMV
www.plumbook.cn







▲SEGA全新发发 [illegible] FromSoftware [illegible] 堪称最强的机器人动作游戏了！

台主	猎犬
X360	SEGA FromSoftware ACT

文 | 沙婴

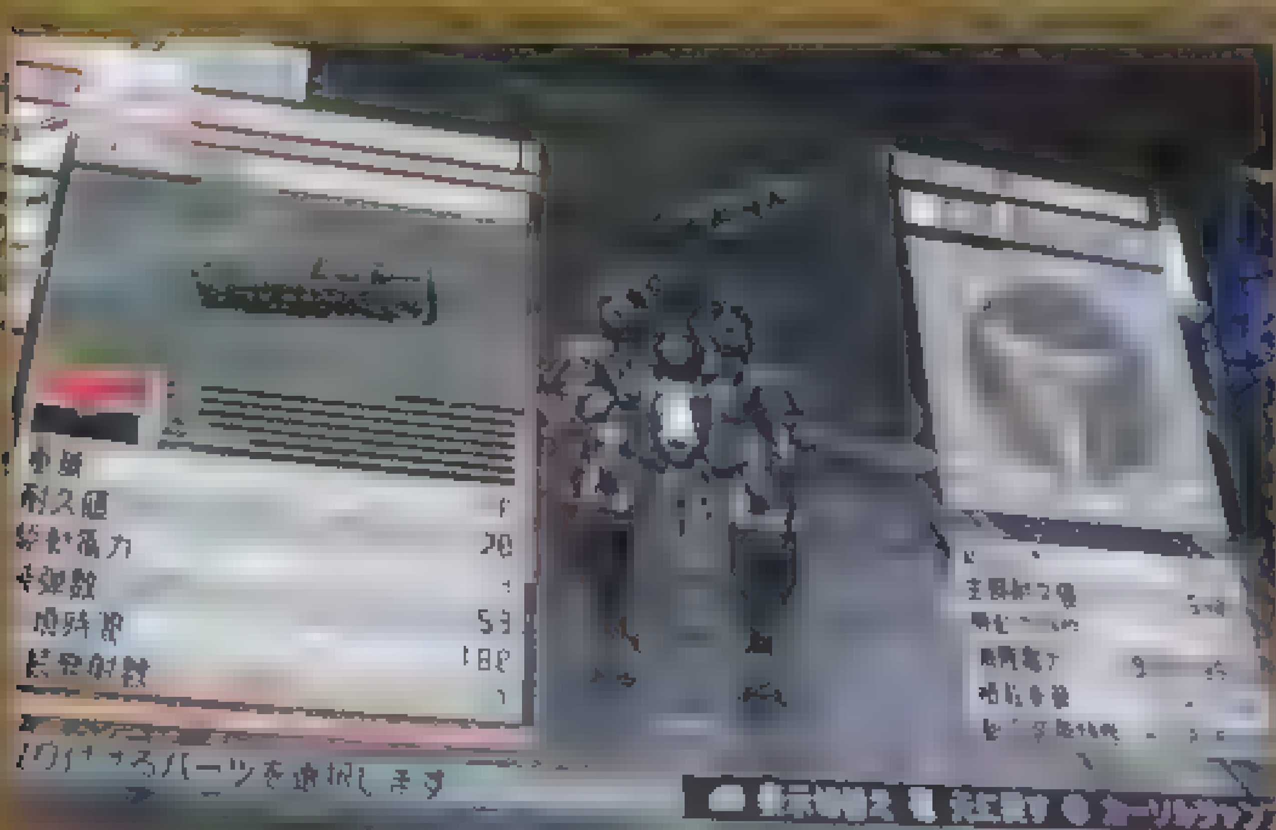
细致精美，临场感十足的战场表现！

一提到FromSoftware，绝大多数人就会立刻联想到其手下最著名的游戏作品——《装甲核心》。虽然目前还没有一款X360游戏能够完美发挥出其主机本身的强大机能，但制作了多款《装甲核心》作品，有着丰富机器人游戏制作经验的FromSoftware在X360上的第一款作品，便已经出色地将战场上那令人震撼的破坏、爆炸等华丽的效果 [illegible] 战斗场景，就已经有如欣赏立体电影般的次世代逼真效果了！



▶机体的武装多种多样，有导弹，也有机枪，使用每个新的武器时，都能清晰地看到武器的外观造型

自由组合部件，媲美《装甲核心》！



◀来自于会场上的展示相片，大家可以清楚地看到 [illegible] 部件的相关参数，有如《装甲核心》一般

《装甲核心》的优点除了操作感、关卡设计 [illegible] 从而令玩家根据自己的喜爱组合出属于自己的 [illegible] 自然也少不了这一经典的设定了。机体的部件主要以驾驶舱、发电机、脚部、主体等大型部件为主，根据组合种类的不同，机体的外形也会发生 [illegible] 重火力"移动炮台"，也可以组合出机动性卓越 [illegible] FromSoftware方面的制作人锅岛甚至称本作的机体组合自由度以及独创性在自家的《装甲核心》之上！



TGS现场试玩感受

SEGA展台区的试玩由于笔者没有去过，因此这里就简单说说微软展区的试玩吧。微软展区的试玩是以3对3的网络对战的形式展开的。网络对战也就意味着每一次试玩都必须有6个人在场同时开始游戏才行。若一次试玩结束后人数不足6人，为了凑数工作人员有时也不得不披挂上阵。一次试玩的时间限定是10分钟，规则非常简单，将不同组的敌人全部打败即可获胜，即使中途我方有队员被干掉，但最终只要先将所有对手打败即可。或许是为了节约时间，试玩版里没有任何可供玩家自行组合机体的内容，可供选择的机体有三种类型：机动型、万能型和火力型。这三种机体之间的差别相信我不必再重复了。根据我的观察，试玩版似乎只有两个关卡可供选择——雪山和雷雨平原。虽然敌人不会在近距离 [illegible] 的情况下显示在 [illegible] 一开始两组 [illegible] 地图的左上、[illegible] 角。因此朝对手所在的方向前进是肯定不

www.plumbook.cn

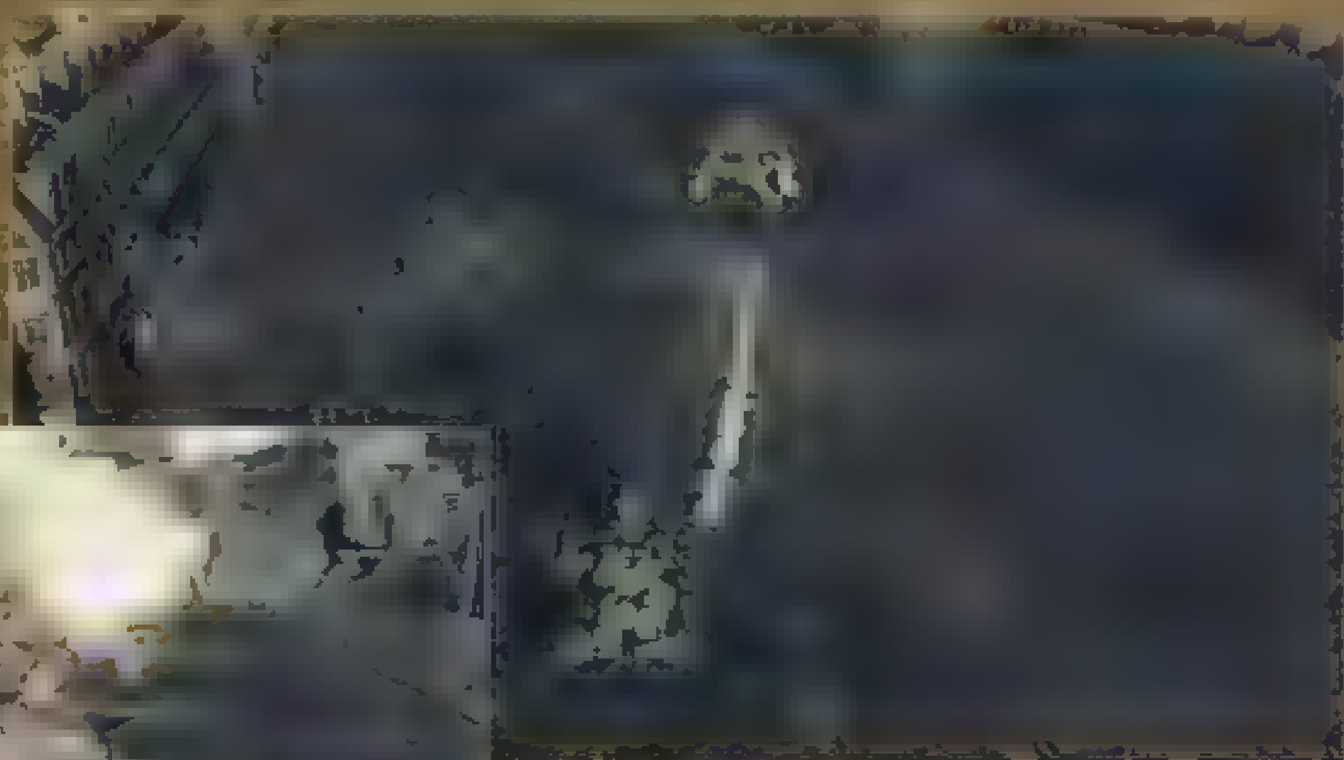
网络对战成为现实，队与队的较量！

在TGS展上，SEGA和FromSoftware的制作人员正式宣布本作支持网络对战，这便使游戏的可玩性得到了进一步的充实。

从目前所公布的资料来看，网络上的对战基本上是以组队战的形式进行的。游戏的基本信息显示最大游戏人数是12人，那也就意味着组队战的最大人数是6对6。若能够在[illegible]队伍所属的势力。不过势力的扩大有些什么奖励暂时我们还不得而知，也许能够获得一些新的组合部件或强大的武器吧。



▼一个战斗小队可以由多种多样的武装部件组合的战斗用机体，或是装备了雷达强化部件的支援、指挥用机体进行编制，这就给玩家们提供了很大的自由发挥空间？





▲[illegible]性能较低下的雷达机能、指挥、支援用机体虽然战斗能力低下，但其他机能就相对要优秀许多，利用这样的机体对友机传达情报进行支援也是一种不错的战法





在线模式同样丰富，任务攻略多种多样！

[illegible]厂商们特意为网络在线模式准备了"狙击炮手"、"情报司令"等多个内容、形式丰富的任务关卡，通过这些任务模式，玩家们可以更加[illegible]有等级设定，不断完成各种任务便能够提高自己的等级，获得更高的评价等级后，就能够得到相应的奖励部件，这也是提升机体装备的最佳手段之一。





◀按B键就会显示整个战场的地图，不过一开始地图上只会显示我方的队员



▲履带型轮胎碾过雪地时，地面上的痕迹清晰可见



◀导弹正中敌机的一瞬间，爆炸效果非常具有震撼力

试玩实拍！

会有错的。差不多到达地图中部时，就要小心地观察周围的情况，尽可能抢先一步发动奇袭，打对手措手不及。游戏的画面真的非常亮丽、干净，建筑物的毁坏，爆炸的感觉均非常具有视觉冲击力。有点让我觉得比较意外的，是本作中的导弹等大型武器都是不具锁定追尾功能的——也就是说，有如普通FPS游戏一般，左摇杆控制移动、右摇杆控制瞄准，R键是攻击。玩家只能通过瞄准框瞄准敌人后发射武器，但武器是直直地飞出，中途敌人即便做出移动等躲避动作，导弹这类武器也不会改变方向。再加上试玩版中机体的受攻击判定区域比较小，并且不会受到爆炸时的爆风影响，因此经常会出现对着对手连打几十发导弹，也未必能干掉对手的奇异场面。这多少与《装甲核心》的设定背道而驰了。在三次试玩中笔者使用了两次万能型、一次重火力型，战绩分别是两胜一负——因为工作人员选用了火力型，结果接班的我上来便因无法远离对手的有效射程而遭到了围攻……看来我真的不适合选用这种移动巨慢的家伙。不过在最后一次试玩时，与我同组的美国人选用了重火力型，他的战法是——直接在零距离炮轰对手并最终获得了胜利！欧美人玩这类游戏就是不一样啊……［文·沙罗］



3DM & SMV
www.plumbook.cn

文 多边形

RUMBLE ROSES DOUBLE XX

上期我们向各位介绍了将于Xbox 360上推出的注目游戏《死或生4》，本期自然会为大家送上新近呼声颇高、气势与“DOA”不分轩轾的《摔角玫瑰XX》之最新消息，诸位“玫瑰FANS”是时候热血沸腾了！

摔角玫瑰XX	Konami	ACT
X360		



更加热血、更加华丽 格斗场的女神再度降临！

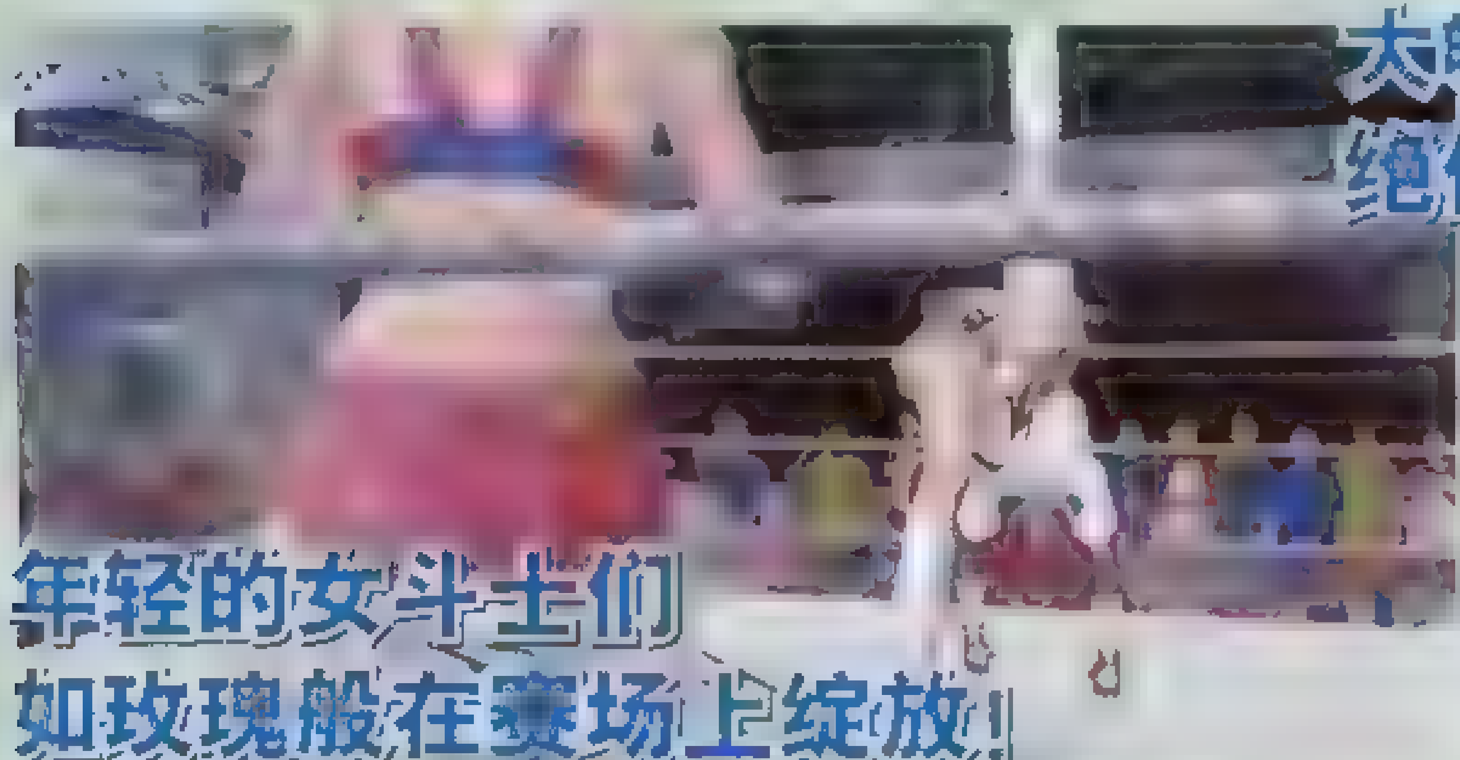
曾经在PS2上推出的美女摔角游戏《摔角玫瑰》其素质确实一般，但游戏的定位以及某些理念还是相当成功的，正因如此有相当一部分玩家被牢牢吸引住成为了“玫瑰饭”。现在随着TGS的召开，《摔角玫瑰XX》开始放出大量资料轰炸玩家，有次时代主机做后盾，游戏的画面、效果自然大幅度提升，再加上新引入了双重攻击以及“超级模式”等新要素，相信本作绝对是Xbox 360上的一枚重磅炸弹！



◀ 在TGS上公开的游戏宣传影象，人物动作更加细致、流畅，希望在实际游戏中也能达到这种感觉。

▼ 与前作不同，新作中角色的招式将变得更加丰富，而且角色间的差别也更加明显。

大魄力的镜头运用 绝佳再现场上每一瞬间！







年轻的女斗士们 如玫瑰般在赛场上绽放！

增加了新角色？新增“超级模式”！

玩过前作的读者都知道，在游戏中登场的角色都存在着“表”与“里”的两种造型设定。“表”与“里”我们可以简单地理解为善与恶，不同性质的角色除了造型存在很大差异之外，在招数上也有一定程度的不同。在新作中，角色除了拥有以上两种性质之外，还新增加了“超级模式”，只要进入这个模式所有角色都会换上风格迥异、华丽大胆的服装参加比赛，而入场表演、必杀攻击等也都将有大幅度的强化或改变，感觉就像是换了个人一样。

进入“超级模式”的方法很简单，只要在比赛中调动会场气氛，角色的隐藏数值“超级变数”就会上升，当观众的情绪到达顶点的同时“超级模式”也就随之发动了。

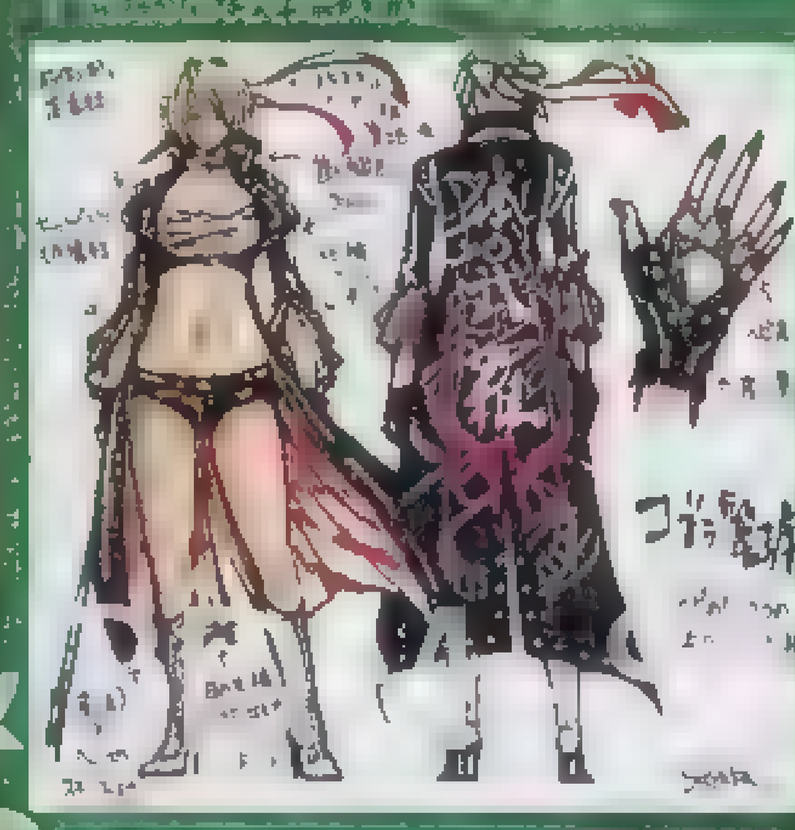


超级模式 日之本零子

造型讲解

高贵的赛车女皇？

游戏的女主角，来自日本的零子在FANS中相当有人气。在本作中当零子进入“超级模式”后就会换上高贵的赛车女皇装登场比赛。正如服装所显示的，在设计的时候就参考了在日本正流行的“赛车女郎服”风格，精短的上衣配上随风飘动的围巾，让零子显得更加干练。另外据制作者透露，之所以要采用短裙，是因为有众多FANS请愿希望能看到更有女人味的零子。



超级模式下日之本零子的设定画。因为在设计上参考了赛车女郎服，因此服装给人的整体感觉是简洁、有气质，色彩方面采用红、白相配体现了日式风格，而选用短裙则是为了强调女性独有的魅力

©2005 KONAMI
www.plumbook.cn

超级模式 Evil Rose



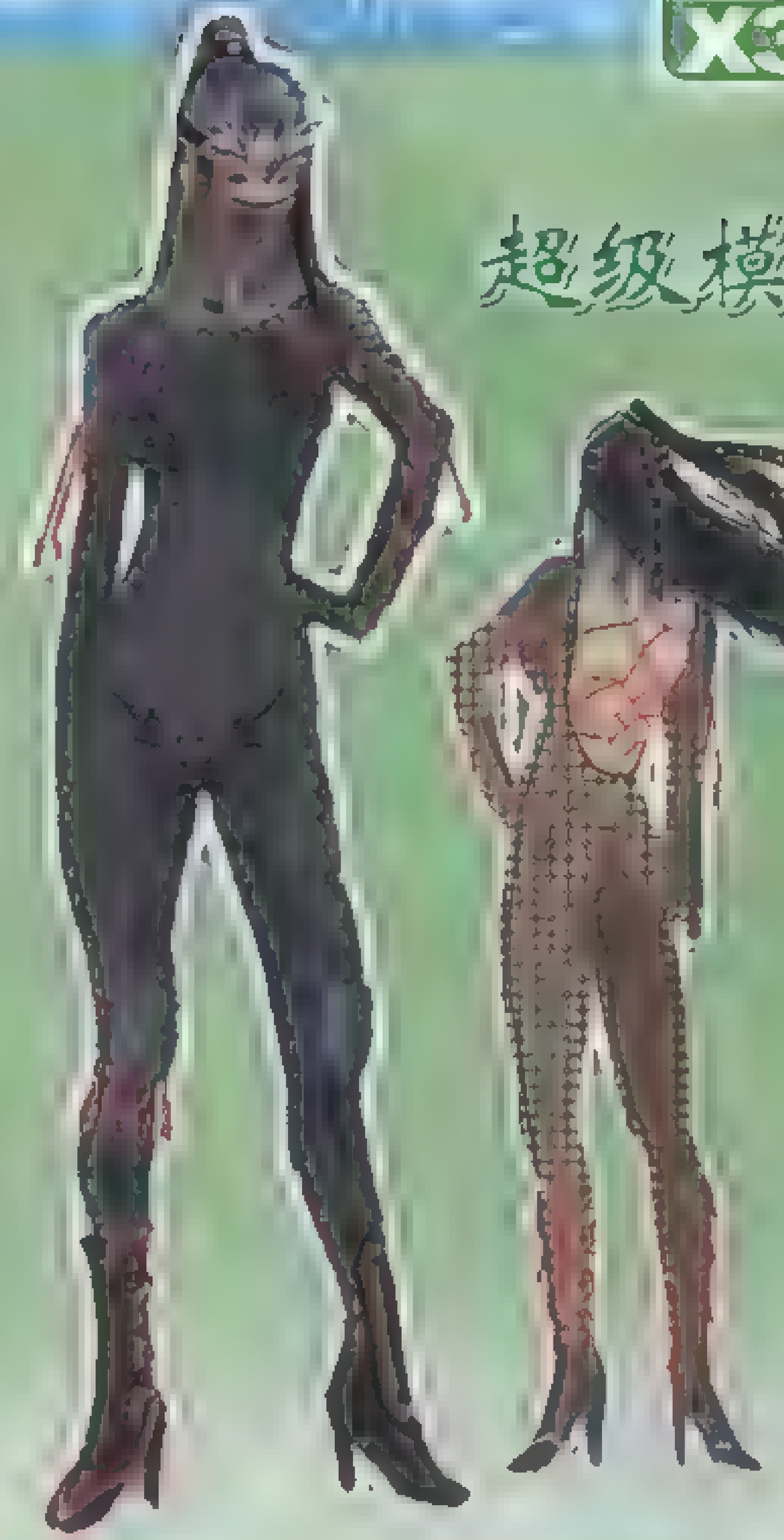
造型讲解

脱离现实的改造人?

超级模式下Evil Rose的造型强调的就是“不再是真正意义上的人”。无论是她的皮肤颜色还是身后的那条尾巴都明确地表达着“改造人”这一概念。造型设计的灵感参考了蜥蜴等爬行动物的特征，而这些动物的特征就是冷血。

◀与其他角色的超级模式相比Evil Rose的造型更加远离“人类”这一概念。不仅皮肤颜色发生了改变，身后还长出了带尖利的尾巴。目前她的攻击方式还没有相关资料，但那条尾巴绝不会只是用来做装饰的。

超级模式 红影



造型讲解

全面升级(?)的网衫

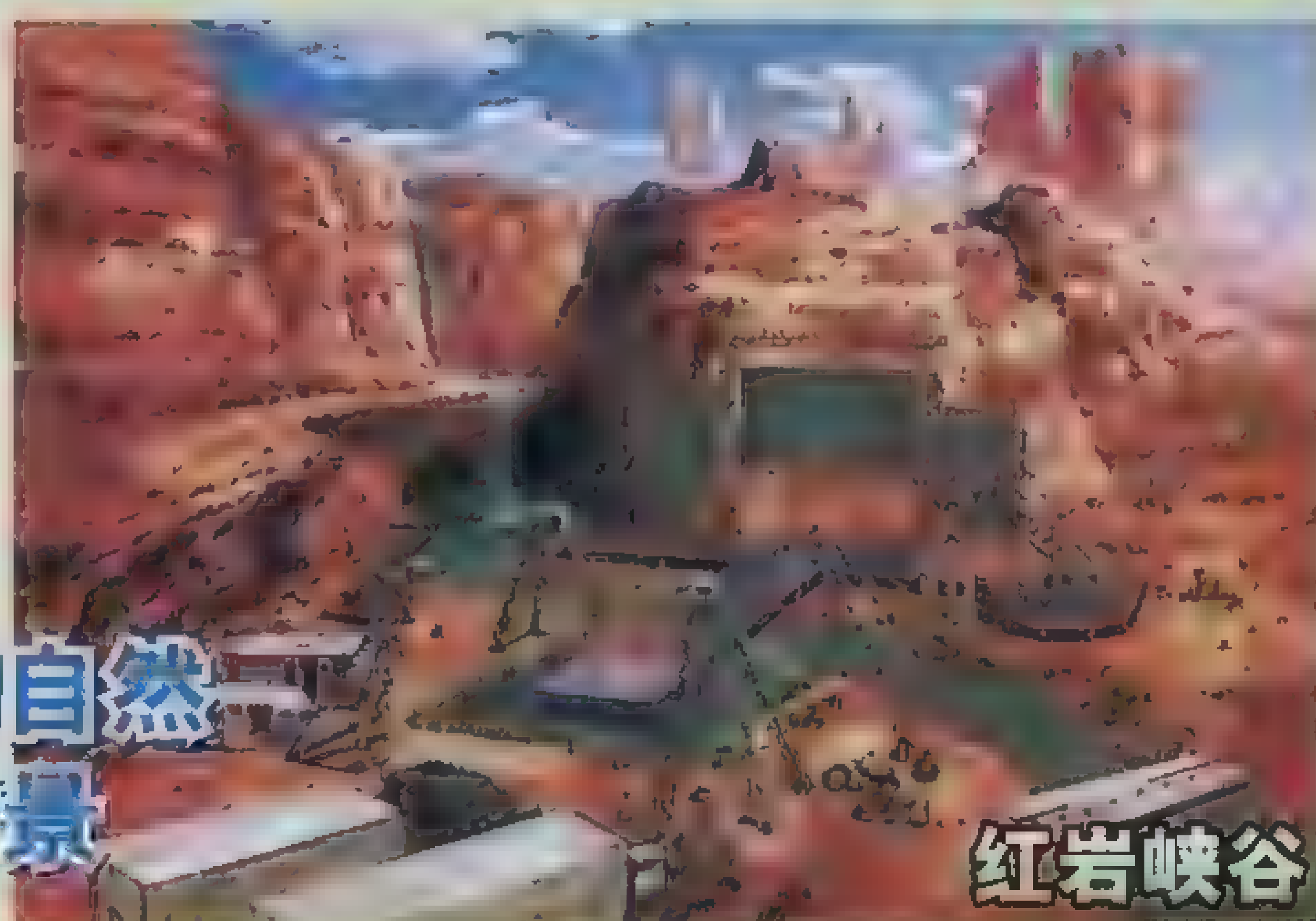
在前作中，身为忍者，红影的网状上衣一定吸引了不少玩家的眼球。在新作中，超级模式下的红影将头戴面罩身穿全面升级了的网衫，说实话这件衣服的露出度确实无法下定义。

◀红影的这一造型乍一看上去确实会让FANS失望，但如果仔细观察的话……难道说以前忍者在执行任务的时候都会穿这种紧身衣?不过确实不敢想象男忍者的样子。

女神们的战斗再次扩大 屋外场景率先公开!

FANS对前作不满的其中一点就是在游戏中登场的比赛场地数量较少、缺少变化，惟一在屋外的场地就是位于海边的泥潭场地(当然，这也是FANS最喜欢的)。新作中，为了能够配合角色们华丽的服装，制作方也专门制作了大量的比赛场地。从红岩峡谷到闹市街头，玩家将随着比赛前往世界的每个角落。虽然目前场地的特性、效果等还不明确，但相信各位玩家看到这些设定图就已经兴奋不已了。

以壮阔的自然景观为背景



自然场景以位于美国亚利桑那州的大峡谷国家公园为基础设计而成的户外摔角场。不仅拥有完备的比赛场地，瀑布旁还搭建起巨大的荧屏和照明设备，届时一定能将会场气氛烘托到顶点。



◀前作中，部分角色在来到海边场地时入场表演会发生变化，在新作中这一点会不会得到保留呢?



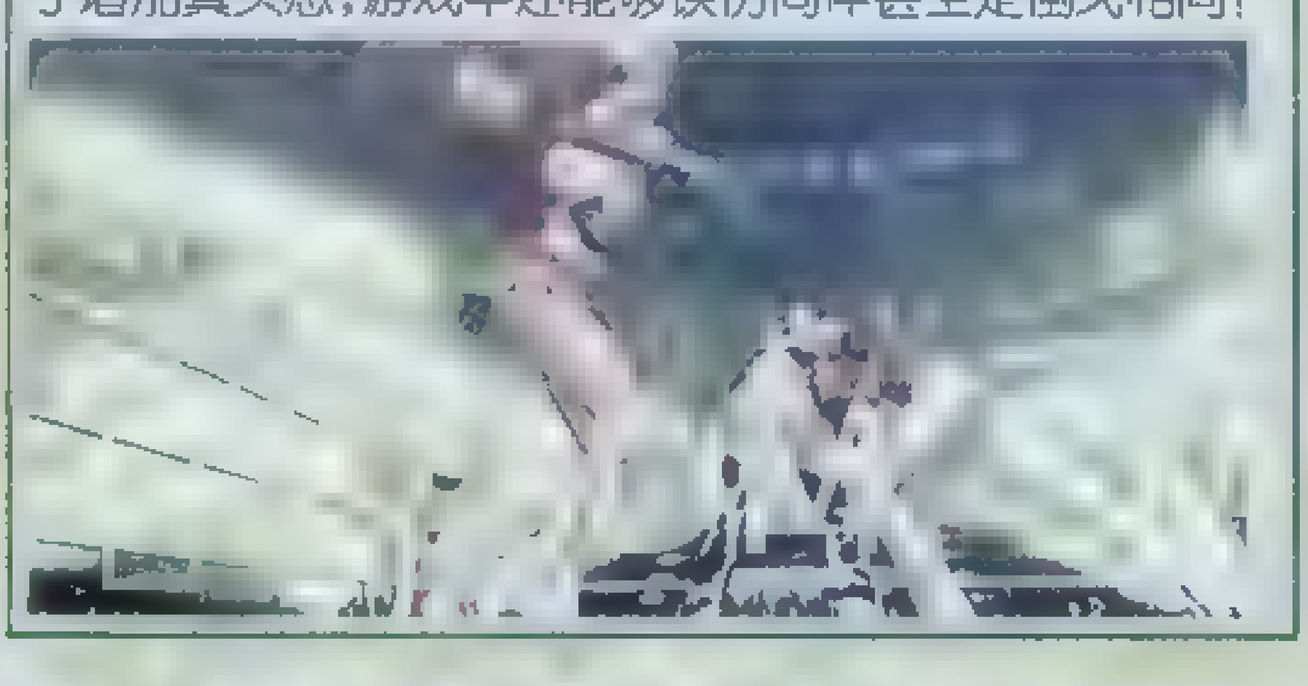
设计上参考了美国西海岸平凡街区的一角，被铁网围住的部分就是比赛的场地，很有一种地下非法格斗的感觉。而针对四周的铁网，应该会派生出不少新的战斗方式吧。



场地风格明显带有前作的影子，但不同之处在于比赛用的擂台被架设到了海里。目前还不清楚比赛中选手是否能够在擂台外的海里进行战斗，但可以肯定的是在这里比赛，所有角色都要换上泳装，单是这一点也一定能让很多人高兴!

Double X, Double Attack 众望所归的双重攻击!

作为摔角，同伴间的协力攻击以及合体必杀是吸引观众的一大亮点，正因如此，前作单打独斗的游戏方式受到了大量玩家的指责。为了增加赛场的观赏性以及爽快度，本作中玩家可以自由选择角色组队，在赛场上利用两名角色配合攻击对手。同伴间不仅有特殊的必杀组合，为了增加真实感，游戏中还能够误伤同伴甚至是倒戈相向!



文 阿迪

DEAD RISING

(Working Title)

丧尸围城　Capcom　ACT
X360



我们需要丧尸，就让我们一次要个够吧！

丧尸，[illegible] 从1996年的《生化危机》[illegible] 2005年的《生化危机4》[illegible] FANS [illegible]《生化危机》《生化危机》[illegible]《生化危机3》[illegible] 出生天》系列 [illegible]《丧尸围城》[illegible]

把你扔进丧尸的海洋

自由记者弗兰克（Frank）为了追求只有他们的第一手新闻资料，被卷入了一个由丧尸完全占领的城镇。游戏初始，玩家被抛到一个购物商场中，屏幕中的丧尸会越来越多，已非常令人恐惧的是，根据SOUL提供的试玩报告显示，在屏幕中出现多的丧尸，却丝毫没有拖慢的现象。本作的场景设定是非常自由的开放式场景，除了购物商场外，我们还可以看到弗兰克在阴暗的地铁站月台与丧尸群激战。





赤手空拳战丧尸





在《生化危机》系列里，你想过自己身上没有任何武器时该怎么办吗？逃跑吗？No，就让《丧尸围城》来告诉你，即使赤手空拳也可以战丧尸！看到弗兰克那标准的丧尸大风车和飞身倒头栽了吗？丧尸们这次可有难了！



弗兰克



丧尸群里的性感女神

根据SOUL提供的试玩影像看，玩家操纵的弗兰克并不是这座丧尸之城的唯一幸存者。在游戏的过程中，玩家需要完成一些任务，比如拯救其他幸存者一起逃出生天。而且，在流程中玩家还会遇到拥有强劲战斗力的同伴，比如这位手持重火力武器，身材惹火的性感女士。

TGS现场试玩感受

在没有上手试玩这游戏之前，SOUL其实对这款游戏不抱有太大期待，不过在TGS现场试玩后，SOUL对游戏的认识就有了彻底改观。游戏果然对得起"稻船敬二制作"这块招牌！首先，依靠新主机的性能本作将动作游戏带到了一个新领域，本作真正地将那种在无数丧尸中杀出一条血路的感觉表现了出来。在动作性的设定上，丧尸的智能并没有强得过分，而成群涌来的丧尸也没有想像中的那么难对付，平衡性设定得恰到好处，你可以明显地感觉到那种紧迫的刺激。《丧尸围城》的另一大特色就是丰富多样的武器设定，因为游戏的场景设定在购物商场，所以可以捡到五花八门的道具，似乎你所看到的每样东西都可以作为武器。最初的棒球棍非常好使，一棍子就抡倒好几个丧尸，之后更可以找到铁棒、刀子、手枪、电锯等等。不过每样武器都有其使用限度，没有武器可用的话，就只好赤手空拳上去肉搏啦 [文：SOUL]

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn



世界空军 Taito STG
X360

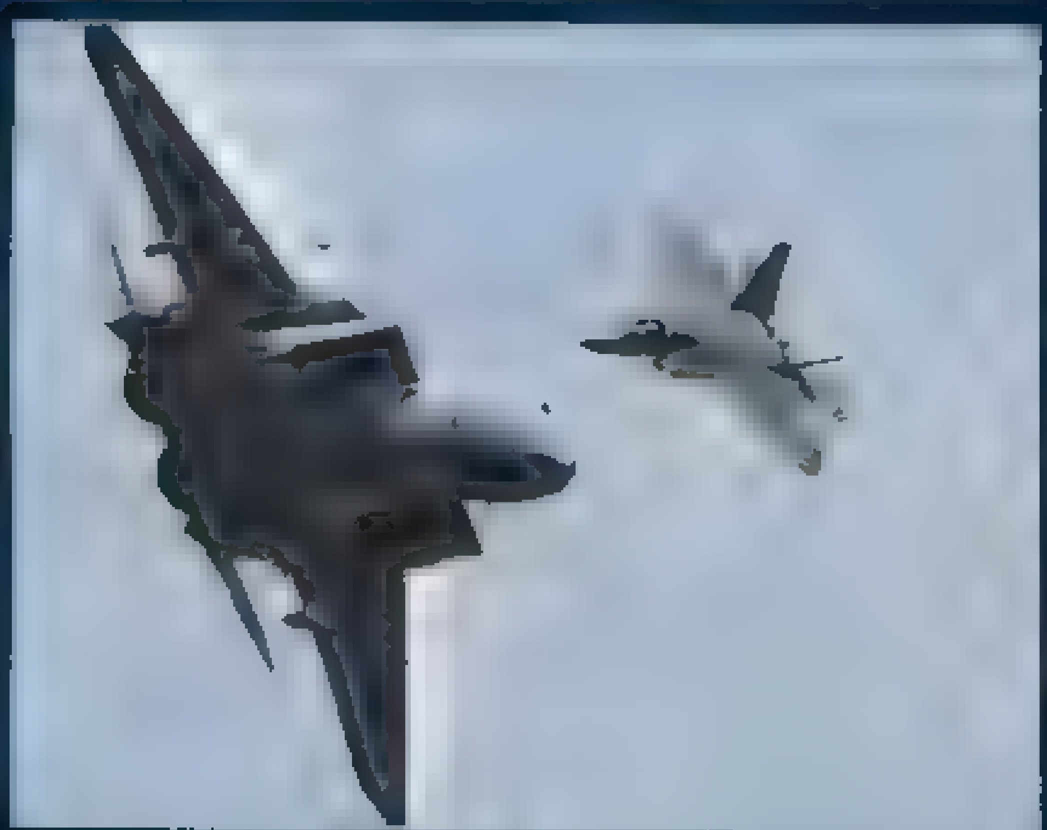
[illegible]受吗？想驾驶名机在天空中爽快战斗吗？这款由Taito[illegible]号称"史上最真实模拟飞行游戏"的《世界空军》绝对适合所有梦想飞上蓝天的玩家。作为杂志的第一次报道，我们将送上大量极具冲击力的游戏图片，让大家能够最直接地感受到它的惊人之处。

文 多边形

体验翱翔的快感 最真实飞行游戏登场！

现实派空战游戏 部分登场机体介绍

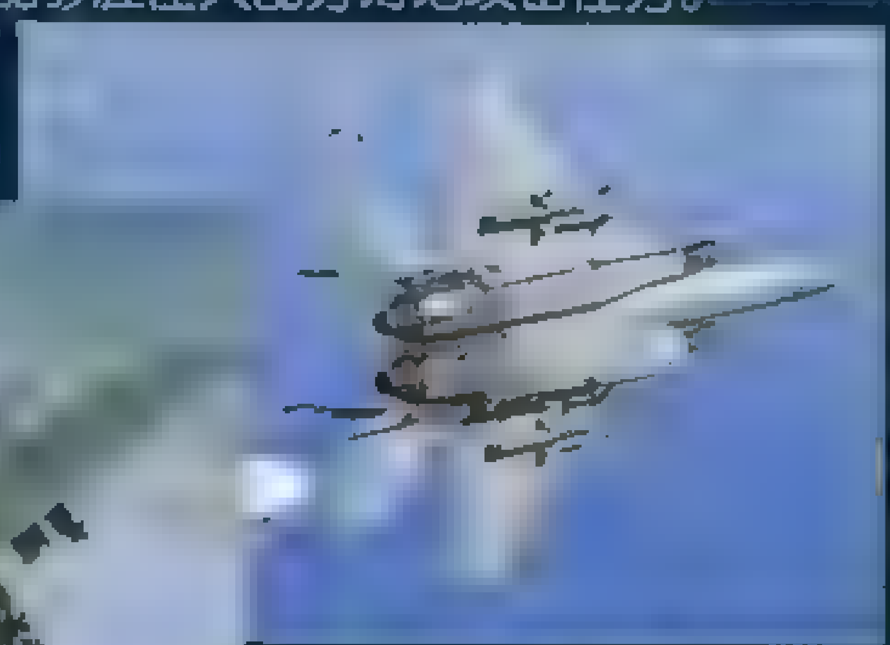
本作最大卖点就在于完全取材自[illegible]，玩家只需要坐在家中就能够驾驶众多知名战机[illegible]翔。下面就为大家介绍部分在游戏中登场的战斗机。

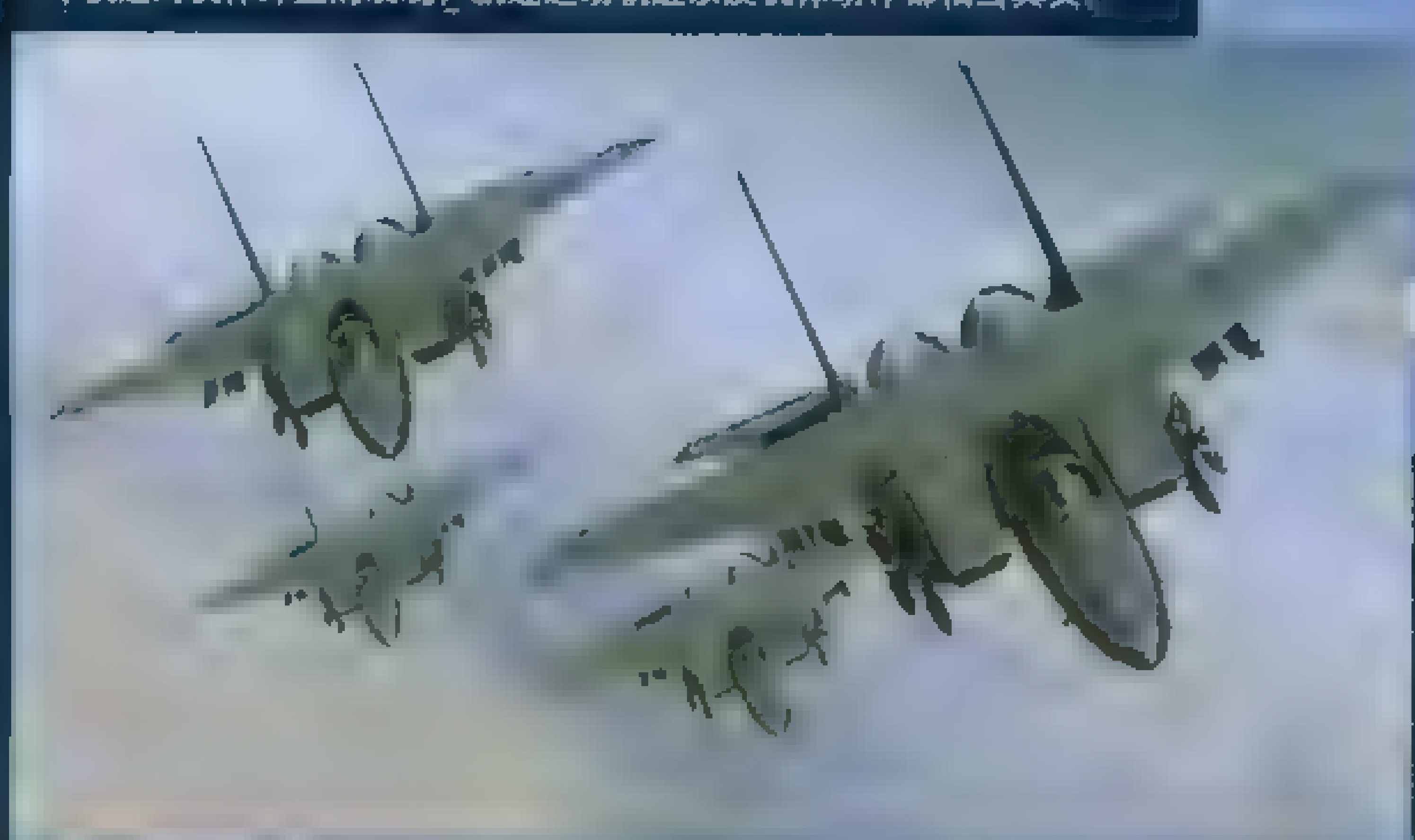


▲不仅是对机体外型的表现，就连运动轨迹以及机体动作都相当真实。

F-15E 攻击鹰

F-15E是在F-15B的基础上改进而成的双座双发重型超音速战斗机，不仅保持了原有的空战能力，而且还能执行远程攻击轰炸任务，因此又称双重任务战斗机。由于F-15E具有优异的机动性以及电子战设备因此特别适用于空中近距离格斗以及视距外导弹攻击，而超大的载弹量以及丰富的对地武器装备使其能够胜任大部分对地攻击任务。





▲在空中盘旋的F-15E，从图中我们能够清楚地看到机体携带的导弹。

◀采取4机编队飞行的F-15E，不知在游戏中是否会引入小队系统？

F-117 夜鹰

F-117是目前最先进的单座战斗轰炸机，主要用于突破火力网，压制敌防空系统，摧毁指挥所，战略要地以及侦察等任务。作为世界上第一架可正式投入作战的隐身战斗机，F-117可以说早已家喻户晓了。F-117最大的特点就是外型奇特，好象由多个棱锥组成的机身，也正是得意于这些呈现不同角度的"平面"，使得机体的雷达反射面积相当小，从而起到隐身的效果。

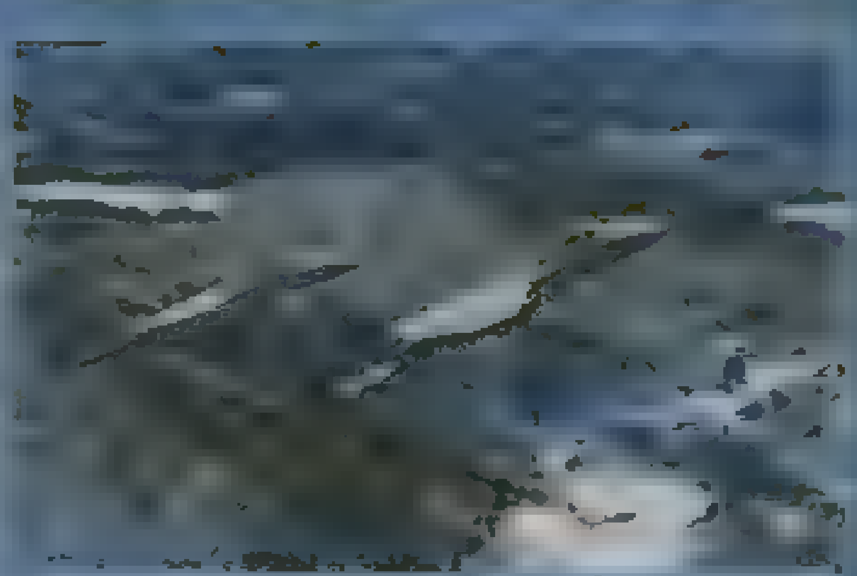


F/A-22 猛禽

作为新世纪的主力制空战斗机，F/A-22已经开始逐渐代替现役的F-15系列战斗机的地位了。因为安装了大推力发动机，使得F/A-22在巡航速度以及加速力上都占有绝对的优势，另外由于采用了推力矢量喷口，飞机即使在超音速飞行的情况下也能拥有极高的机动性。不仅如此，特殊设计的机身还具备了良好的隐身能力，使得F/A-22在战斗中优势明显。



如同实拍一样的游戏场景



TGS 现场试玩感受

体验版只能选择两架飞机，不同的飞机其游戏难度也会有所不同。游戏的画面效果确实非常出色，发色数和饱和度都令人十分满意，地面效果虽然比想象中的要差了一点点，但相信在正式版中还会变得更加逼真。游戏的操作与《空中之舞》、《皇牌空战》等知名空战游戏大致相同，不过机体在空中旋转的速度实在太快，即使只是轻轻碰一下摇杆，整个机体还是会很容易一下子偏离原先的轨道，这一点让多年来习惯了《皇牌空战》的自己感到十分不习惯。另外，导弹对飞机的伤害值非常大，无论是敌方还是我方，基本上只需要一颗导弹就能够解决问题，不过导弹的锁定距离似乎远比《皇牌空战》等游戏要远，导弹发射出去后，往往要等上许久，才能看到敌机的爆炸，不过敌机对自机发射导弹时，有时会有种不知该如何躲避的感觉——总的来说，游戏的素质还是非常高的，希望正式版中能够将机体的运动速度调整一下。（文：沙罗）

©TAITO CORP.2005

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 猫太

索尼克次世代(暂名) SEGA Sonic Team ACT
多机种 Sonic The Hedgehog

SONIC THE HEDGEHOG

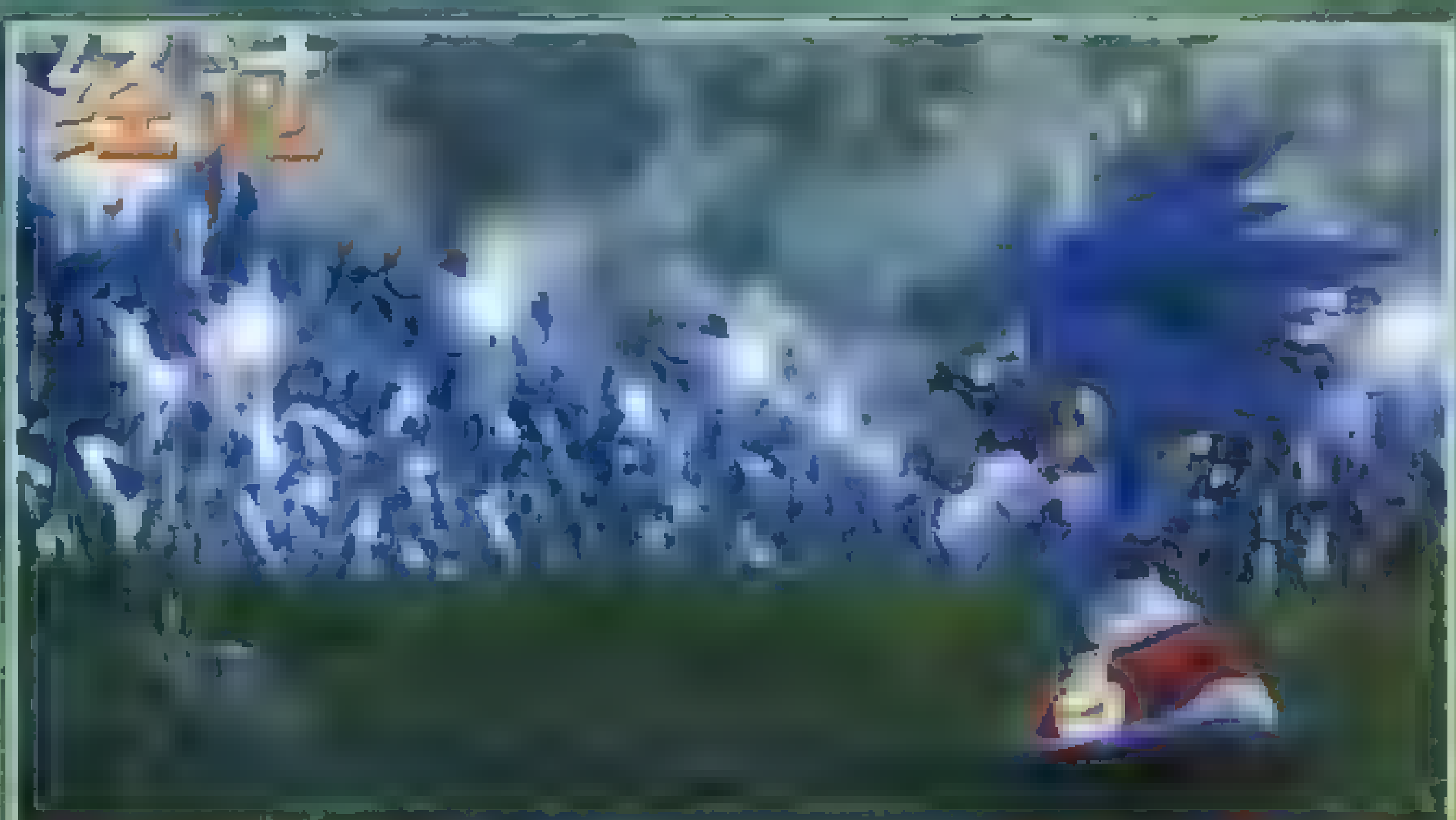
新生的索尼克登场！



索尼克和未知的机械军团



两方展开狂烈的追逐战



索尼克被数百名机械士兵包围



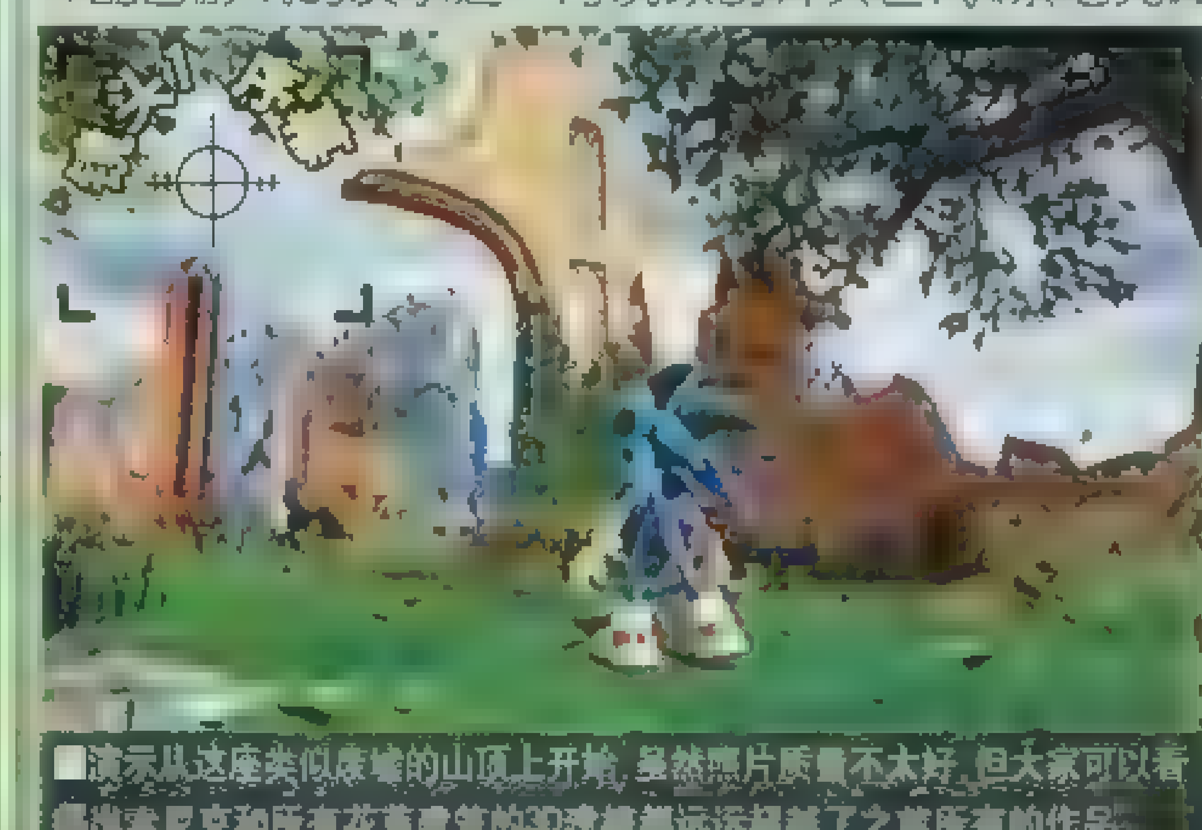
时间 2006年

地点 Hill Zone

结果 将会由你的手在2006年的新主机上揭晓！

关于TGS上的演示影像

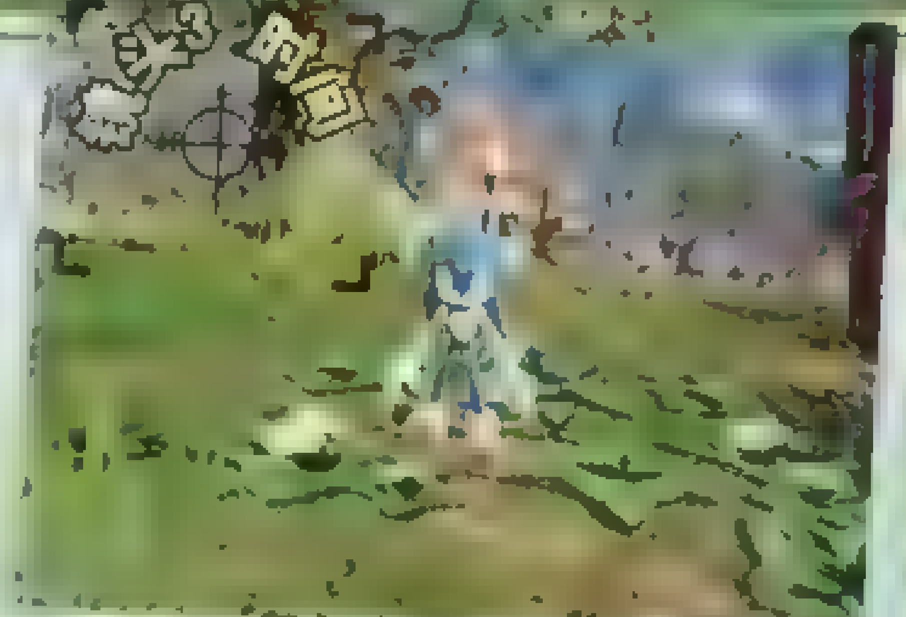
除了以上官方发布的4张从DEMO影像中抽取的高清晰图片外，猫猫在TGS的现场也拍下了一些真实游戏的演示画面。虽然已经抽取了最好的几张为大家解说，但毕竟是拍摄的图片，质量方面有所欠缺，希望大家能原谅。下面将会针对每张图片配合游戏的演示逐一为玩家剖析次世代《索尼克》的魅力。



■演示从这座类似废墟的山顶上开始，虽然照片质量不太好，但大家可以看得出索尼克和所有花草建筑的3D建模都远远超越了之前所有的作品。



◀游戏中的箱子等障碍物的移动轨迹都是严格按照正常的物理现象表现的，十分惊人。而在新作中，索尼克所面对的新式机器人也是作为索尼克"新生"的象征



▲索尼克再一次停下了他的脚步，这时开始转换的，是天空中的景色，随着昼夜的快速交替，旁边大树和索尼克的影子一直在按照固定的轨迹变化。



▶在最后的落下画面中，远处被索尼克撞飞的敌人碰到柱子并发生爆炸，柱子也按照爆炸后的断裂而开始让整个建筑的支架崩溃。



◀到达终点后的索尼克摆[illegible]十分酷的POSE，台下开始响[illegible]烈的掌声，让我们期待更[illegible]完[illegible]的本作吧！

©SEGA

www.plumbook.cn

METAL GEAR AC!D²

文 多边形



潜龙谍影 ACID 2	Konami	ETC
PSP Metal Gear ACID 2	发售日未定	日版
对应周边未定		对应玩家年龄未定

以独特的卡牌系统而大受欢迎的《潜龙谍影ACID 2》马上就要发售了，前作推出的时候受到了出人意料的追捧，而重新强化后的本作也一样会让玩家大呼过瘾！本作除了采用动画渲染的方式之外，还开发了一个名为“AC3D”的系统，究竟这个系统是什么呢？让我们来看看制作人是怎么介绍的吧！同样我们也会为您带来Soul在TGS现场试玩的感受。

新角色女神维纳斯参战！





▼▶和上一代作品里登场的照子小姐一样，玩家也可以操作维纳斯进行游戏，她将和Snake并肩作战。



▶ 游戏联网对战的画面 这两位Snake到底谁更厉害一些呢？



◀ 本作中还会有系列中的知名角色登场，看左边的图里面就是大家熟悉的Ocelot和Liquid Snake。

这一次要让大家感受到冲击！

野尻（KAO，一声）真太先生是曾经开发过GB版本的《潜龙谍影：通天幽灵塔》的制作人，对于掌机游戏有着独到的见解。继成功开发前作之后，本次依然继续担当《潜龙谍影ACID 2》的制作监督，下面就让我们对他展开专访吧！



Q：这次有新角色要公开吗？

A：是的，这次的女主角是维纳斯小姐，她将代替前作的照子小姐来和Snake搭档作战。

Q：那么这一次舞台的设定是什么？

A：本作的舞台将以某军事企业为舞台，玩家要想方设法潜入这个企业。说不定一进去就会发现新的Metal Gear哦！（笑）

Q：这一次故事和前作有什么联系吗？

A：虽然本作也是属于“《潜龙谍影》系列”外传性质的故事，但是与前作几乎是毫无关系的，各方面的设定与前作也有着很大的差异。

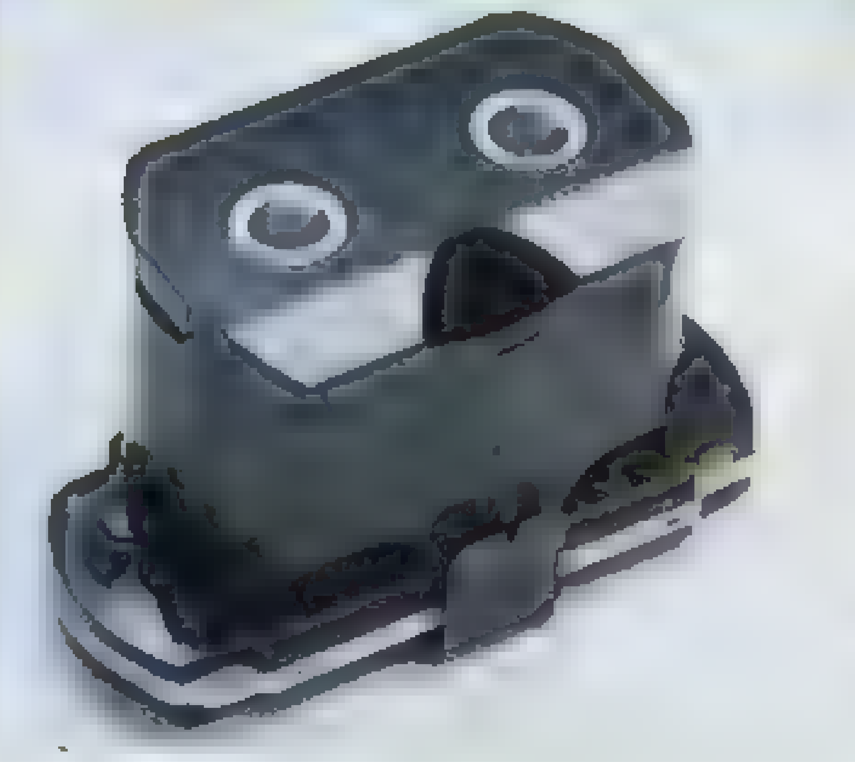
Q：这次最大的变化在哪里呢？

A：本作将可以允许玩家进行通讯对战。玩家用卡片互相战斗的经历可是第一次哦，不再是仅仅执行任务而已，你会发现对战的乐趣很不一般。

Q：似乎这一次的画面也有很大改变呢？

A：没错，这一次除了采用动画渲染的方式之外，我们还特地开发了一个名为AC3D的系统。简单说就是利用这个装置来实现PSP游戏的立体效果，相信玩家可以通过它获得更多的游戏乐趣，请大家耐心期待吧！

充满乐趣的“AC3D”



在本次TGS的试玩台上，手持PSP的展台小姐还提供了如下图中的“AC3D”立体眼镜让大家尝试，其主要作用是利用折射的原理，使游戏画面看起来有那么一点点的立体感，玩起来就更具动感了。这个眼镜将作为附属品随游戏共同发售。

TGS现场试玩感受

说到《MGA^》可能很多人的第一印象就是[illegible]卡通渲染式的画面。其实，经过这次TGS的现场试玩之后，本作留给SOUL印象最深的是[illegible]立体画面，不要误会，我说的是类似[illegible]电影那样的立体画面，而不是指多边形3[illegible]画面。不过要想看到立体画面，你还必须装配好[illegible]个专用眼镜，当然了，SOUL在展台上看到的是由厂商已经装好的眼镜，游戏原来的画面比例是[illegible]，不过在[illegible]画面[illegible]，你看到的是[illegible]个[illegible]画面比例、接近正方形的《M[illegible]A2》。游戏中[illegible]都是立体形式的，尤其是[illegible]的人物，仿佛就站在你眼前，感觉非常新鲜。 文：SOUL

©1987 2005 Konami

秋名山路的最速传说即将在PSP上续写！



关于《头文字D》这部作品目前在国内的影响力，相信各位读者已经有目共睹了吧。作为版权所有者，SEGA在推出了该作的街机版和PS2版后不久，又将敛钱计划的“魔掌”伸向了掌机新宠PSP。从目前公布的情报看来，本作的无线通信对战功能将是一大特色。或许有一天，当你在电车里拥挤的人群中握着PSP驰骋在秋名山路的下坡道上的时候，你会发现后方不知何时已经悄悄多出了一台神秘的AE86……

头文字D STREET STAGE　SEGA　RAC
PSP

文 D·S

狂飙！超具魄力的宽屏画面！

游戏中共收录了秋名、赤城、妙义及土坂等诸多原著中的著名赛道，据目前的情报得知，本作的狂飙快感照比家用机版亦不遑多让！而PSP独有的16：9宽屏画面更是将风驰电掣的临场感提升了不止一个档次！这绝对是即使在街机上也体验不到的华丽“飘移”感觉！



收集！卡片系统初探！

在本作里，卡片是最重要的关键道具，无论是选用车型(选手)、使用技巧还是改造车辆，卡片都是必不可少的要素。

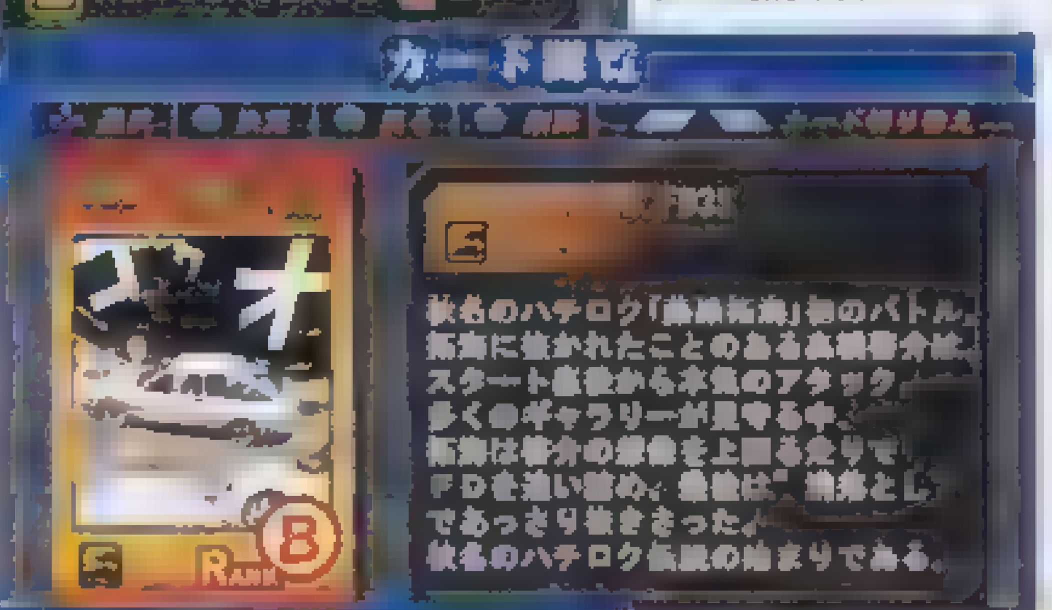


角色卡

◀以登场的角色为牌面的卡片。不但可以在游戏中选用，还能在“鉴赏模式”中了解到该角色的资料与背景。值得关注的是，即使是同一个人，也会有多种不同的卡片

技巧卡

▶以原著中的经典场面为牌面的卡片。看来一旦拥有便可在比赛中使用出这种高难度技巧，一定会令熟悉原著的玩家激动万分。右下角的等级标志应该是技巧的实用性。





改造卡

◀以车体部件为牌面的卡片。有了大把这种卡片，玩家便可以对爱车自由地进行改造啦！不过友情提醒，这个仅供游戏参考，在现实中随便改车可是违法的哦。

激动！经典场面回顾！



沿袭原著主线剧情的本作自然不会漏过让FANS们耳熟能详的名场面了！这些经典的台词与剧情绝对是您不可错过的魅力要素！不过，PSP版的本作是否能像PS2版那样收录语音呢？好想听到子安武人、关智一和森川智之等名声优的声音啊！

◀“那个突然跑出来的家伙是谁？”这是高桥启介与藤原拓海初会后的评价。

通信！彻底再现原作神韵的对战！

本作利用PSP机能而设立的“LAN对战模式”无疑是最能原汁原味地体现《头文字D》前篇中那种“乱入式”竞速方式的设定。有了这个模式，无论你是走在街上还是坐在地铁中，只要开启了这个模式，那么你身边任何带着PSP的人都可以加入到你的赛道中共同享受飞驰竞速的极意。不过，这个模式是否能对应改造卡片的效果还不得而知，考虑到平衡性的设定，这种可能性应该不大吧。



我用第一人称 在飘移青春
输与赢的分寸 计算得很精准

登场！部分著名角色介绍！



藤原拓海

TRUENO GT-APEX [AE86]

故事的主角，就读于群马县县立高中，性格沉默寡言，平时喜欢发呆。凭借着多年来驾车送豆腐锻炼出来的技术，是秋名山下坡道竞速的绝对王者，至今仍保持着不败纪录。



武内树

LEVIN SR [AE85]

拓海的同学兼好友，是个好吃懒做的纨绔子弟，充满了喜剧色彩。虽然他极其渴望成为赛车手并且拥有绝对的财力与自信，但却惟独欠缺两样东西：天资与技术。



高桥启介

RX-7 Type-R [FD3S]

“白色彗星”高桥凉介的弟弟，性格冲动且驾驶技术一流，尤其精于上坡道。为了达成哥哥的愿望，他把拓海拉入了车队，共同向其他县的车手发起了挑战。

©しげの秀一/講談社 ©SEGA, 2005
All manufactures cars names brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved

战国无双 Koei ACT
PSP 预定2005年12月
对应PSP无线LAN 对应玩家年龄未定

戰国無双

继《真·三国无双》之后光荣将《战国无双》也搬上了PSP，这样一来"《无双》系列"的两大家族终于在家用机和掌机上都登场了。作为"《无双》系列"的新贵，《战国无双》无疑以日本本土历史人物吸引了众多玩家。在制作了PSP版的《真·三国无双》后相信光荣有更多经验来制作本作，且看光荣是如何打造自己本土明星的吧。

文 邪魔天使

PSP版新要素1 以军团为单位的"无双演武"

"无双演武"是以各个武将的剧本为主的模式，在PSP版中以军团为单位进行游戏的，该模式是在策略和作战两部分中交替进行，策略部分与PSP版《真·三国无双》相比进行了一些改变。

具有战略要素的策略部分



▲该部分玩家要操纵整个军团前进目标当然是敌武将的首级。

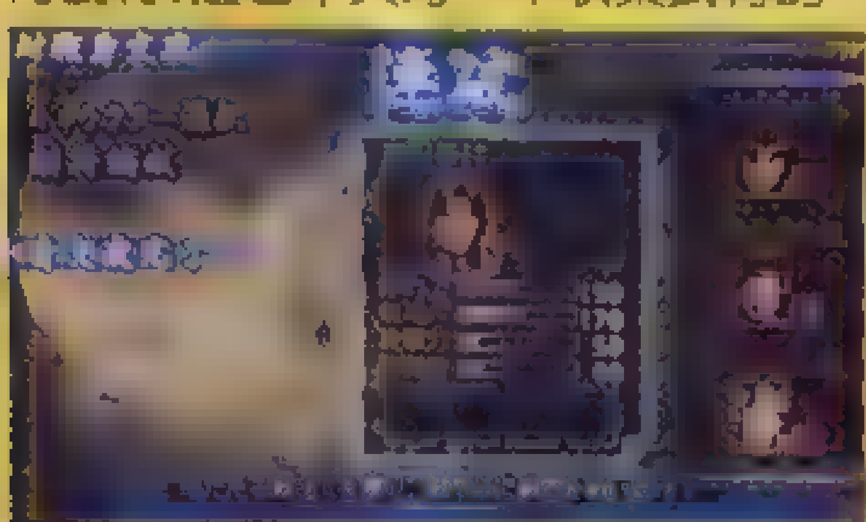


▼作战部分只能操作一个武将杀敌，体验以一敌千的刺激。

在作战部分体验一骑当千的快感

PSP版新要素2 通信对战模式可支持4人对战

通过PSP的无线LAN机能，本作可以实现最多4人的通信对战。在对战中胜利的话可以让被你打败的武将成为副将，这也不失为一个收集武将的好方法。除了对战，本作还有竞争模式，一般都是达成某一个条件，而竞赛的内容也有很多种。



▲用故事模式中自己培养的武将进行对战，这就要看谁培养得好，操作熟练了。



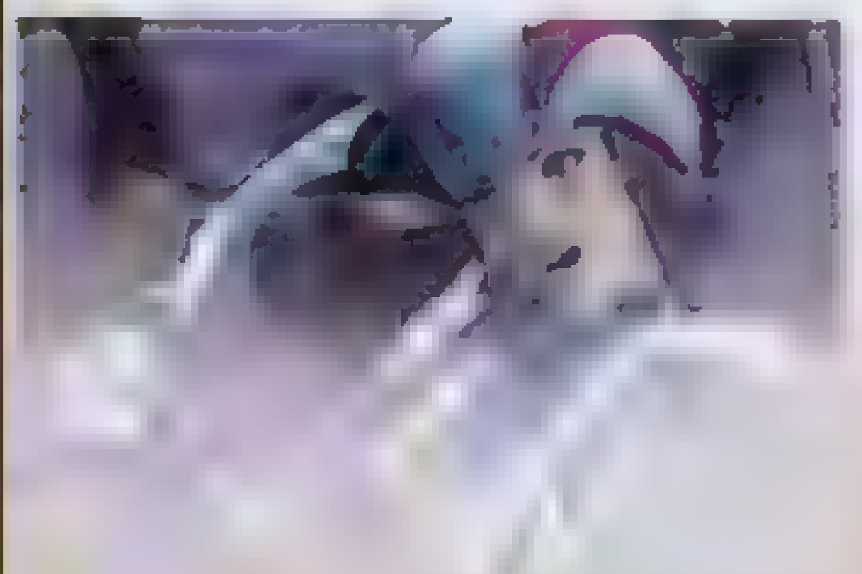
▼以击倒敌武将个数为目标的竞争模式，4人对战一定非常刺激。

PSP版新要素3 最强的同伴"副将"登场

这是PSP版《真·三国无双》的系统，《战国无双》自然不会放过。在本作中登场的武将有200多人，而且根据每个武将不同还能发动提升能力等特殊技能。另外，与副将间的亲密度上升的话还能与副将一起使用协力技。



TGS现场试玩感受



PSP版《战国无双》的试玩台是在光荣展台的二楼，一上楼梯就能看到，忽然看到这游戏已经可以试玩了笔者还吓了一跳呢。这次的《战国无双》画面是真正的16:9，试玩版中能够选择的人物就是在本次前线中公布的这6名角色，笔者选择的是真田幸村。游戏的系统与PSP版的《真·三国无双》类似，"无双演武"模式中分成决定部队前进路线的策略部分和与敌军直接交[illegible]部分。在[illegible]《战国无双》与《真·三国无双》相比有了一些变化。《真·三国无双》里在敌人阵内一次只能移动一格，而《战国无双》则不同。在战斗部分根据每一战的时间游戏会给出"优"、"可"等评价，根据这些评价在策略部分能够移动的格数会增加，得到"优"的评价甚至可以移动3格。不过试玩版游戏的拖慢、掉帧等情况比较严重，而要读盘的地方比《真·三国无双》也多了一些，不过读盘时间有所减少，但不明显，所以总的来看游戏要改进的地方还有很多。另外，试玩版中居然有一个显示为"?"的隐藏人物，可惜时间有限没有打出是谁。[文：邪魔天使]





真田幸村：使用十字枪率领十勇士战斗，并且建造了真田丸，是个智勇双全的勇士。

杂贺孙市：出身于纪伊的杂贺众，是一名使用火枪的好手，性格自由奔放。

上杉谦信：被称为越后之龙的战国首屈一指的猛将，以七支刀和式神为武器驰骋战场。

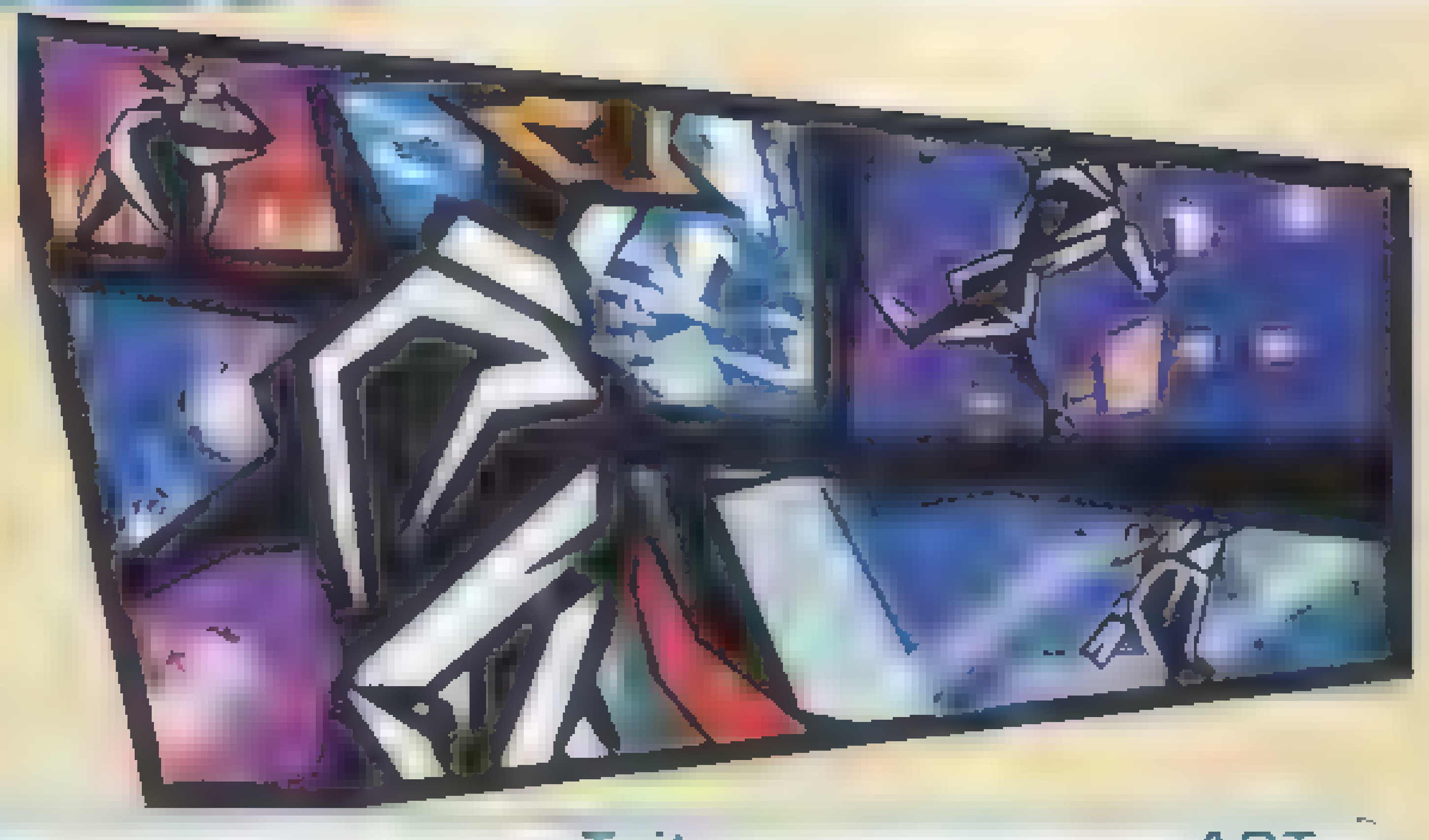
织田信长：残忍冷酷，被人称为第六天魔王，他所使用的剑是名为蜘蛛切的邪剑。

阿国：为了筹集建寺费用而巡回全国的舞〔女〕，她的武器就是[illegible]的番伞。

阿市：织田信长的妹妹，浅井长政的妻子，以剑玉为武器，擅长快速的攻击。

©2005 KOEI Co.,ltdAll rights resered

EXIT™



文 卡伦

对于PSP来说，这是一款比较罕见也比较独特的原创动作游戏，而Taito对其的定义则是——新思考型动作游戏。在游戏中，玩家要扮演Mr.ESC救助那些遭遇危机被困在建筑物中的人。本作一共有100个任务，每个任务的达成时间大概在5～15分钟左右，而且一开始就可以自由选择大部分任务。

紧急出口 PSP Taito ACT
预定2005年12月发售

将人们从令人绝望的危机中解救出来吧！

本作的画面非常独特，背景是3D的，但人物却类似于剪影的风格，而色彩的搭配也让人觉得很舒服。虽然说风格有些类似于漫画(不时会在人物头上出现漫画式的对话框)，但Mr.ESC的每个动作可都是经过动作捕捉的，看上去十分流畅自然。





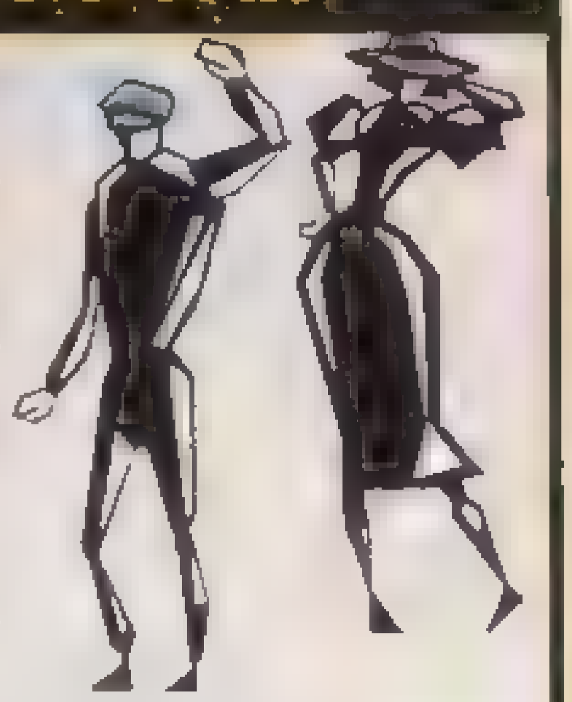


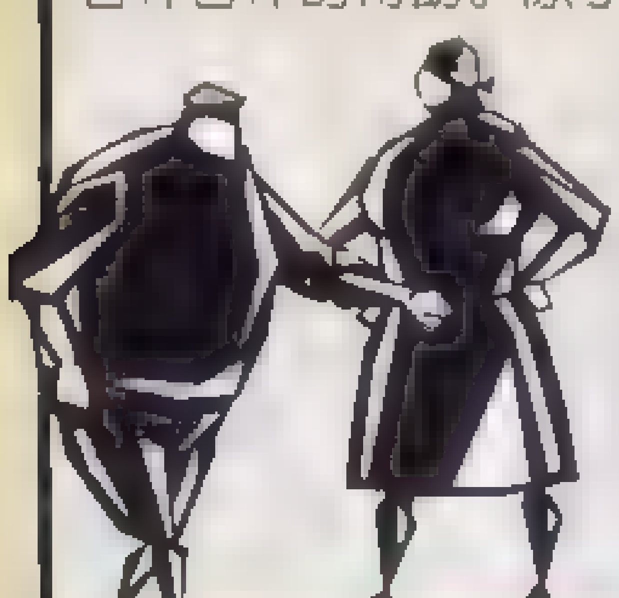


Mr.ESC
以帮助被困在险境中的人逃出生天为己任的职业专家也是玩家本作中操作的对象。

被救出的受难者们

下面大家看到的这些家伙，就是被困在事故现场的受害者。"《合金弹头》系列"中救出来的人质可以给玩家金钱或弹药，而在《紧急出口》中，被Mr.ESC解救出来的人则可以给他各种各样的帮助。除了可以协助Mr.ESC越障碍外，不同类型的受害者也拥有截然不同的能力，活用这些能力便是玩家达成任务的关键之所在。







▲Mr.ESC需要与他救出的人通力合作才能逃出生天。

多彩多姿的动作

在游戏中，针对众多的突发状况Mr.ESC要采取不同的行动。要想成功脱离险境的话，必须要充分利用到场景中的各种机关，并与同伴通力协作。虽然听上去挺麻烦，但游戏的操作其实很简单，只要能够合理掌握奔跑、跳跃、使用道具、利用机关这几个行动就可以在游戏中无往而不利了。

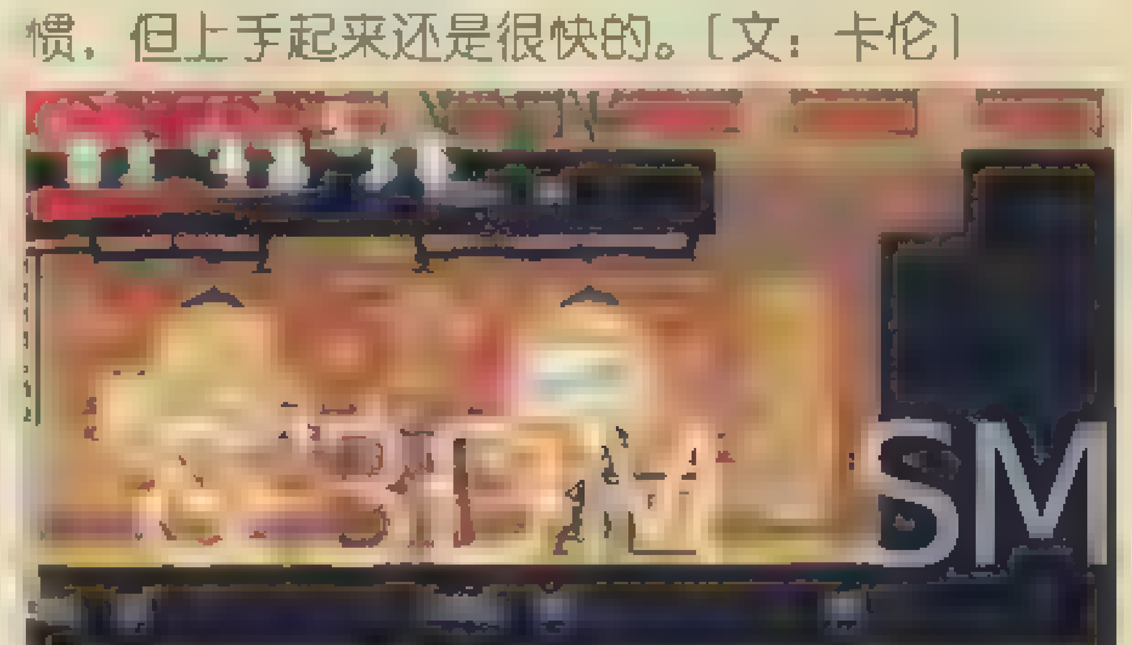


▲由于本作对于跳跃的要求很高，所以玩家也许会反复进行尝试才能通过某个任务。而如果无法合理运用Mr.ESC的各种动作的话，那达成任务便将会非常麻烦。

TGS现场试玩感受

当玩到这款游戏时，给卡伦留下印象最深的就是那风格独特的画面了。虽然本作的操作并不复杂，但对于跳跃却有着不小的要求，提前量一定要掌握好，因为从稍微高一点的地方掉下去的话就会直接重来，就是因为这个才让卡伦在训练关中就GAMEOVER了两次……这点让动作稍微苦手一点的卡伦觉得颇为不爽……

此外，一般来说救出受害者后，不远处就有一个需要借助受害者的能力才能解开的机关，此时也要注意从Mr.ESC先生与受害者头上冒出的字幕，因为那就是解谜的关键。利用滑杆将光标移动到受害者身上并下达命令的话便可以操纵其行动了，虽然说一开始也许会感觉有些不习惯，但上手起来还是很快的。［文：卡伦］



©TAITO CORP 2005

文 阿迪

極魔界村



极魔界村	Capcom	ACT
PSP		

究极之魔界村再临！PSP的大冒险！

从1985年街机平台上的第一作《魔界村》，到现在2005年掌机PSP的《极魔界村》，整整20年过去了。作为一个具有传统口碑的经典动作游戏系列，《魔界村》将以全新的面貌展开新世纪的冒险。这款PSP平台的新作绝不是新瓶装旧酒，对我们玩家不负责任的行为，而是借助PSP的强大机能为本作的画面、演出效果、角色形象、动作性、关卡设计等游戏元素赋予全新的生命力。游戏和电影同为娱乐产业，电影时不时都有许多重拍的昔日经典，相信也会有越来越多的老牌游戏名作系列在新平台上复活，为新老玩家都带来熟悉的欢乐。

历史——魔界村的20年

作为老牌的经典动作游戏系列，《魔界村》的第一作在距今20年前，也就是1985年9月在街机上登场亮相。此后历经FC、MD、PCE、SFC数个平台，其中外传性质的作品《马克西莫》于2001年在PS2上推出。





▲《大魔界村》在1988年12月首次在街机登场，其后移植到了MD和PCE上，国内玩家比较熟悉的应该是MD的移植版

系统——稳定的核心

《极魔界村》的基本系统依然保持稳定，沿用经典的横向卷轴过关的形式。不过值得注意的一点是，PSP的16:9显示屏对于玩家观察从左右而来的敌人时带来了新的便利。如果错过了宝箱，请大家不必沮丧，我们可以利用本作新加入的"传送"系统返回以前走过的路段去取得遗漏的道具。此外，《极魔界村》中还有许多分支路线，隐藏机关与宝物，这将使得本作探索和冒险的乐趣大增。



▲站在石头上东张西望的亚瑟不小心碰到了一个隐藏机关，面前随即出现了一个隐藏宝箱，类似这样的隐藏机关和宝箱在新作中屡见不鲜



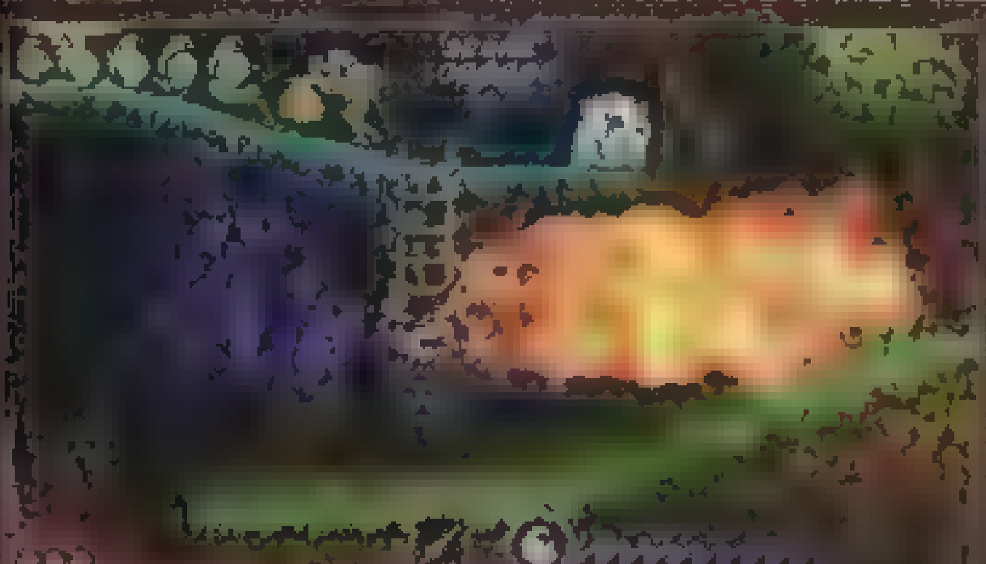


▲主人公亚瑟原本穿着一件厚重的铠甲护身，但是受到攻击后铠甲就会损坏，大家将会看到亚瑟只穿一条裤衩跳来跳去的有趣情景，但是可别高兴得太早哦，在这样的状态下只要再挨一次攻击就会损失一条命

魔界大冒险

战斗——迫力十足的魔法

由于平台机能的大大提升，在《极魔界村》的战斗中，效果绚丽的魔法自然就成为了本作的重头戏。魔法的种类将大幅度增加，玩家可同时装备多种魔法，当面对各种不同的战况时就可以随机应变。





▶根据敌人的强弱属性来选择魔法和物理攻击的方式，在本作中将是玩家思考的重点

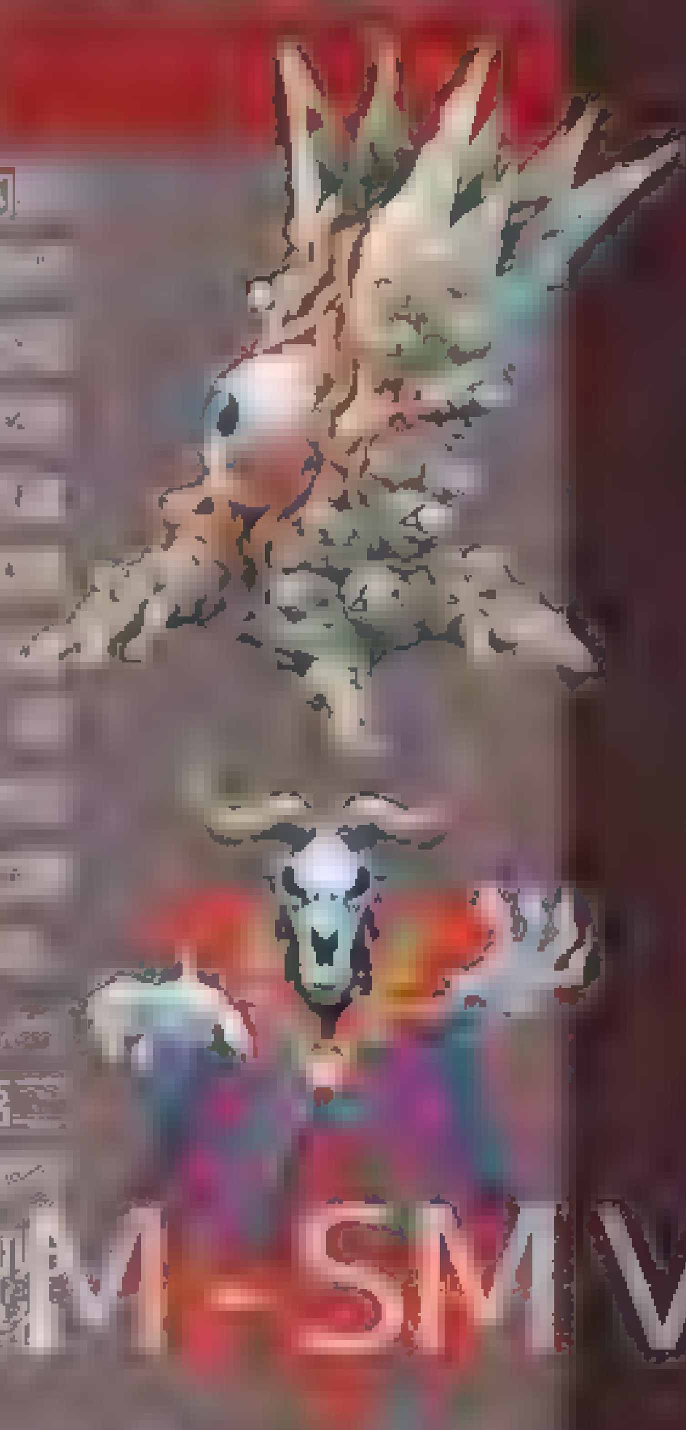


主角亚瑟

TGS现场试玩感受

……列传统的一部作品，名副其实的……

……是可以马上复活的，不像以往的《魔界村》那样，死掉就只能从特定的记忆点重新开始。试玩的第……



©CAPCOM CO., Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TalkMan™

快速提高你的语言水平！

文 猫太

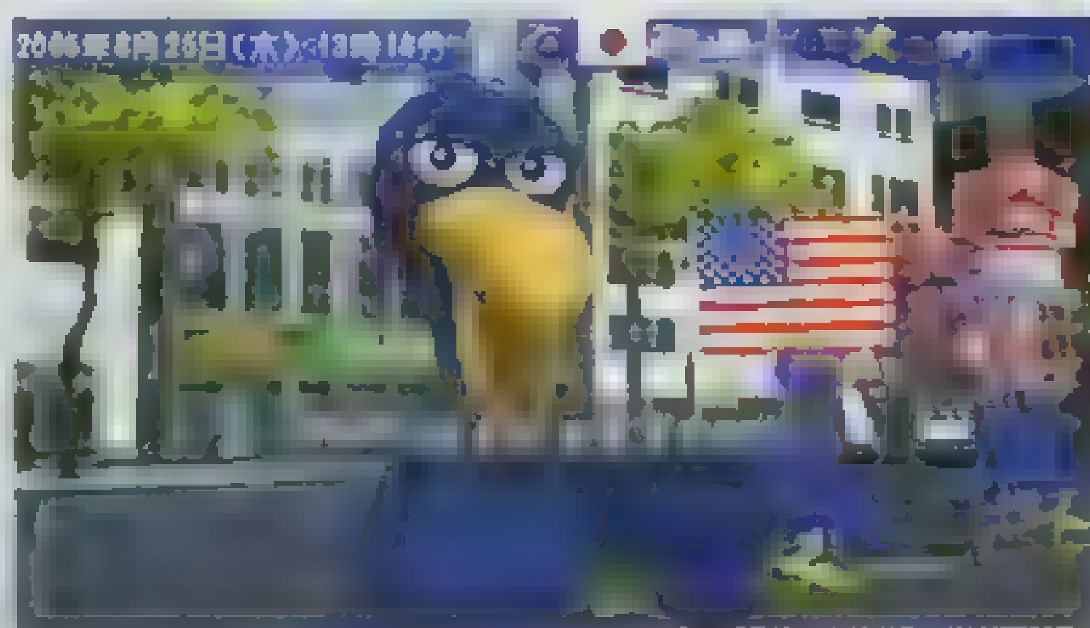
TalkMan	SCEJ	ETC
PSP TalkMan	预定2005年11月17日	日版

《TalkMan》是在PSP公布当初便已浮出水面的一款作品。在首次公布资料时的当初，相信大家都知道此作品是一款以语言教学为主题的游戏了吧！事实上，与其说它是一款益智的游戏，倒不如说它是一款生动有趣的软件，因为本作的最大作用依然是通过与主人公麦克斯交谈或玩一些迷你游戏学习他国的语言。但与死板的学习软件不一样的是，玩家是在一个更轻松、更日常的空间下学习语言，同时也能提升自己的口语能力，那么究竟本作有什么神奇的系统能快速提升玩家的语言能力呢？请继续往下看吧！

完全对应4国语言

这款作品中一共包括了4个国家的语言

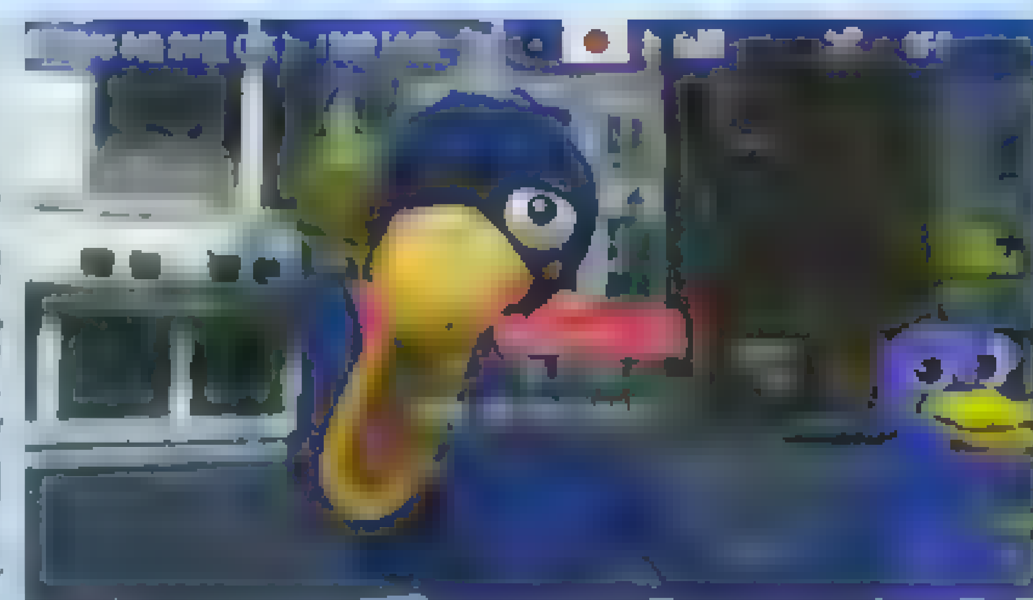
日语、英语、韩语和汉语，除了能通过聊天模式随意切换翻译语言与被翻译语言外，玩家还能从这4种语言中选择一种主语言。选择后，除了麦克斯平时说话的语言会变更外，游戏的菜单也会改成相应的语言。也就是说，玩家如果选择汉语的话，就可以看到地道的简体中文菜单了！玩家甚至可以认为本作是PSP上首款简体中文的作品。因为在日本也有很多韩国人、中国人和美国人，只要拥有这款作品，那么便可以畅通无阻地与其他国家的朋友交谈了。



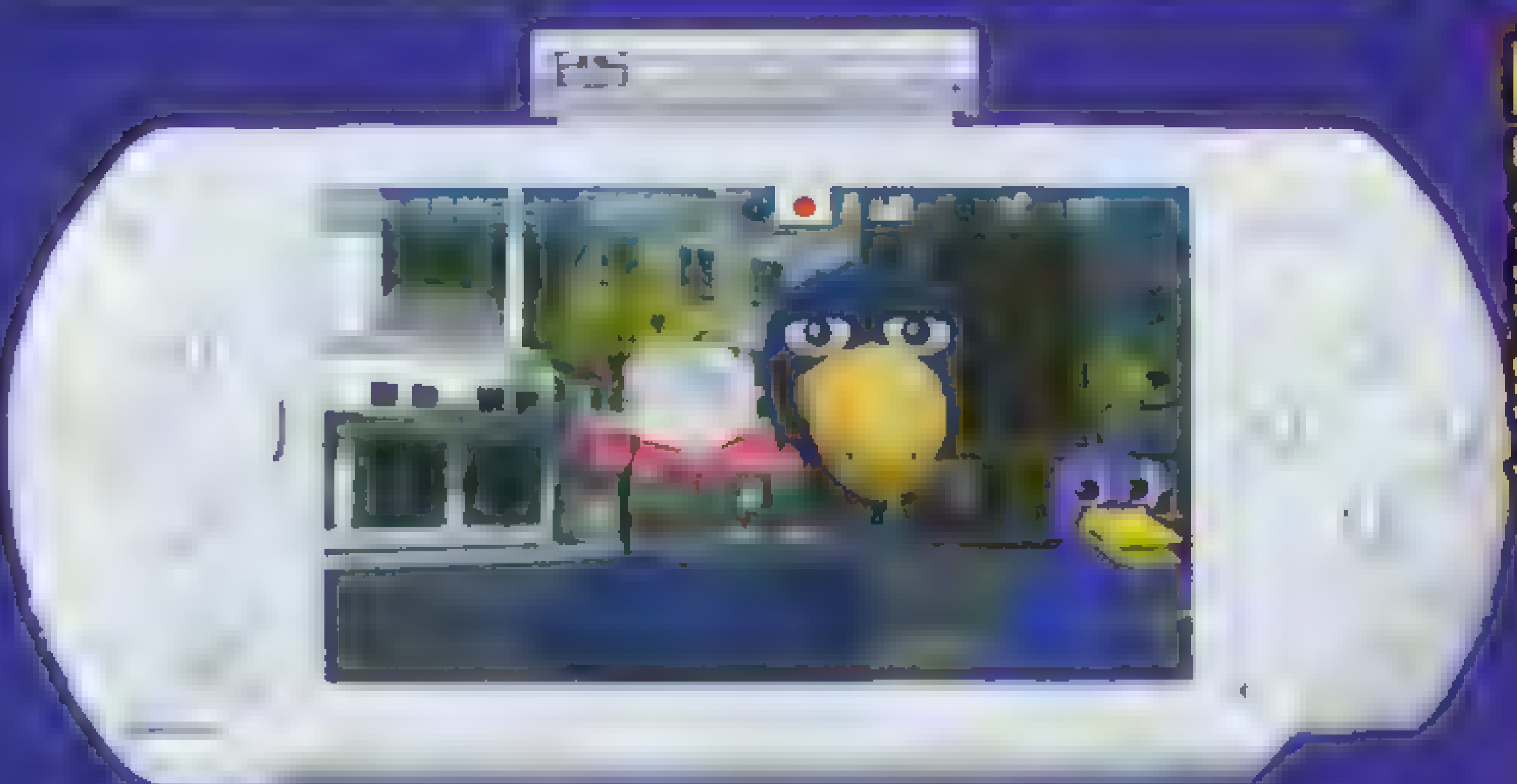
▲由于4国语言可以随意变换主体，就算玩家想提高英语对话能力也可以通过本作品实现。

聊天模式

聊天模式是游戏的核心所在。该模式提供的环境语言一共有餐厅、旅馆、观光点和海外旅行等28种，而句子的数量也达到3000多种，几乎所有日常的语句都在当中。进入该模式后，首先玩家需要选择不同的场合，然后系统才会针对你说的话作出翻译。比如当玩家选择餐馆后，接着紧按键后开始录音，这时玩家对着专用的麦克风说出一句在餐馆中常用的句子（如“请给我水”），这时立刻放开键，麦克斯在思考一两秒后便会根据玩家的发音列出数条相似的句子，玩家选择正确的选项后，麦克斯便会翻译成玩家之前选择的另一种语言，并在屏幕上显示句子（“水、ください”）。有时候会因玩家的部分字句发音不准确而导致最后的翻译有所差异，但这时玩家也可以逐个字修正句子，让系统配合玩家的口语习惯，最后形成属于自己的句子。



▲主人公迈克的表情和动作相当丰富，让学习环境变得十分轻松



麦克风+白色PSP的完美结合

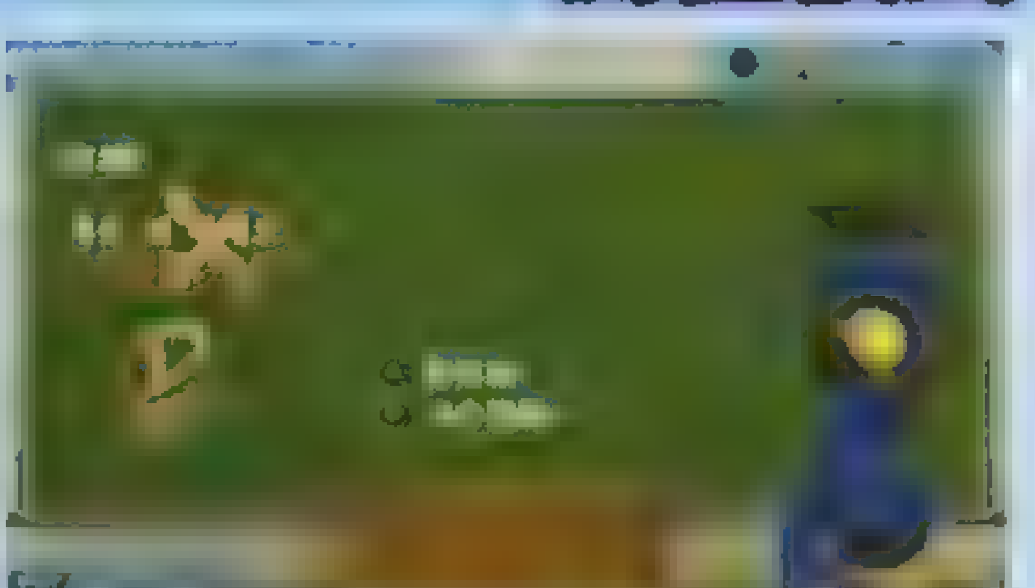
TGS现场试玩感想

其实在该作品公布当初，猫猫已经对它抱有极大的兴趣。对于一款寓教于乐的学习软件来说，本作的确有不少个人之处。其中拥有汉语是猫猫觉得拥有PSP的玩家都必需入手的理由。口语和听力是外语能力测试中相当重要的部分，但一般学习语言的环境中，实际的交谈是所有学习者所欠缺的最大缺点，通过此作品定能迅速提高这两个方面的能力。不过在试玩时，猫猫觉得游戏的读盘时间有点长，如果在玩家想寻找某句子的翻译时就相当麻烦了。希望成品版能针对这方面做出调整吧（文：猫太）

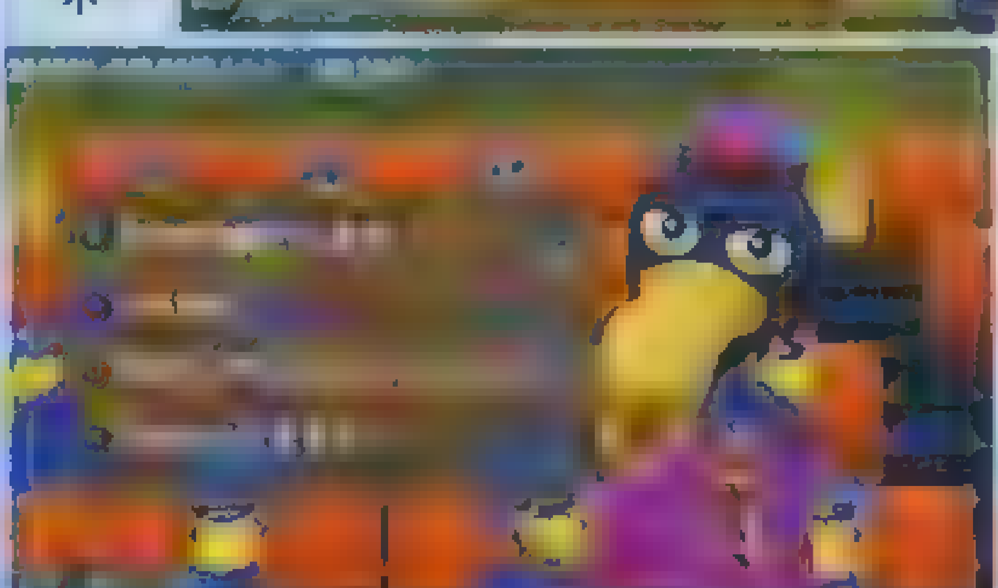


▲游戏中还包括了不同国家之间的单位交换等实用模式，是玩家外出旅行必备的利器

测验模式



▶发音的准确性要求相当严格，如果发音过快或者过慢都是不行的哦！



◀听力测试的难度会随着玩家的进度而改变，的确是相当严格啊

除了类似“口语百科辞典”般的实用型聊天模式外，本作还包括了不少轻松的小测验，考验你现在的语言水平到底达到了什么样的阶段。这里向大家介绍其中两种测验：分别发音测验和听力测验。所谓发音测验，麦克斯在黑板上写上一句日常的用语，然后玩家对着麦克风说出这句话的读音。（附带主语言的翻译）如果发音准确的话就可以进入下一个题目，不然就只好重新再来了。听力测验的原理和发音测试差不多，麦克斯会说出一句不带字幕的句子，然后给予玩家4种答案选择。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 阿修罗



由于将怪物变成的“水晶”作为能量之源使用的“导力文明”高度发展，人们所生活的世界得到了飞跃性的繁荣。但是急速的繁荣产生了副作用，被称之为“希纳”的敌人出现了。为了对抗这危及全世界的巨大威胁，人类集结了所有精英，创造出可以从“水晶”中召唤从历史上消失的强大晶唤兽的“晶唤术”，并建立了培养“水晶召唤师”的组织——修道会。一天，一位旅途中的少年推开了修道会的大门，从此使世界的命运发生了巨大的改变……

怪物王国 水晶召唤师　SCEJ　GAIA　RPG

PSP

如果提起冈田耕始这个名字或许大家会感到陌生，但如果说起著名的RPG“《真·女神转生》系列”，应该所有玩家都略知一二吧。是的，“《真·女神转生》系列”的制作人便是冈田耕始。近日，创建了游戏开发公司GAIA的冈田耕始公布，作为GAIA公司的第一部作品、同时也是冈田耕始独立创作的第一部作品——《怪物王国 水晶召唤师》将在PSP上登场。追求回归RPG原点的本作，再加之活用掌机的便利性，《怪物王国 水晶召唤师》绝对是喜欢RPG游戏玩家的不二选择。

现在已经公开的主人公有维斯、琳和古列三人，等待着他们的将是怎样的传奇故事呢？



进行战士修行的少女 琳

南国出身的琳，天生具有男性般的爽朗。她为了成为真正的战士，离开故乡进行修行，并将“希纳”作为强敌对待。由于生长在偏远的岛国，所以对“导力文明”持有很大的警戒心，但对于晶唤兽却有着如神一般的敬仰。

国家元首之子 古列

培养“水晶召唤师”的组织修道会的在籍候补召唤师，对未接受过训练便可以召唤出晶唤兽的维斯有着很强的对抗意识。古列所追求的是作为“水晶召唤师”的强大力量。

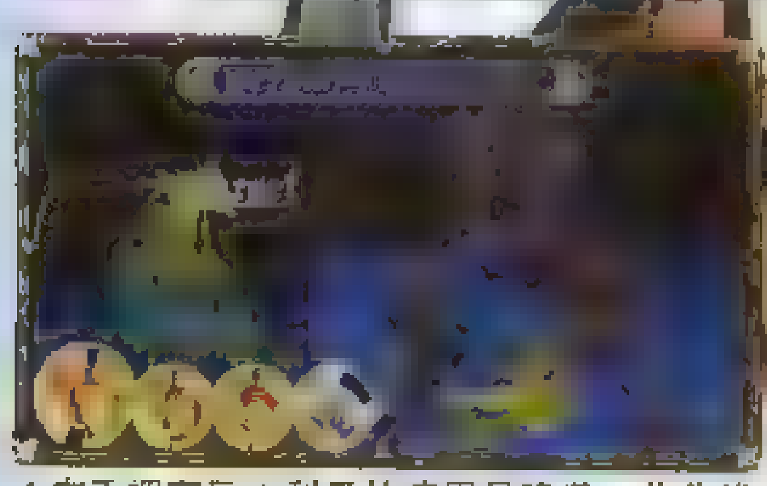


主人公的专用晶唤兽 影

从维斯所持的水晶中召唤而出的晶唤兽，“影”的来历和能力等等很多地方都还是谜。

为母报仇的孤独少年 维斯

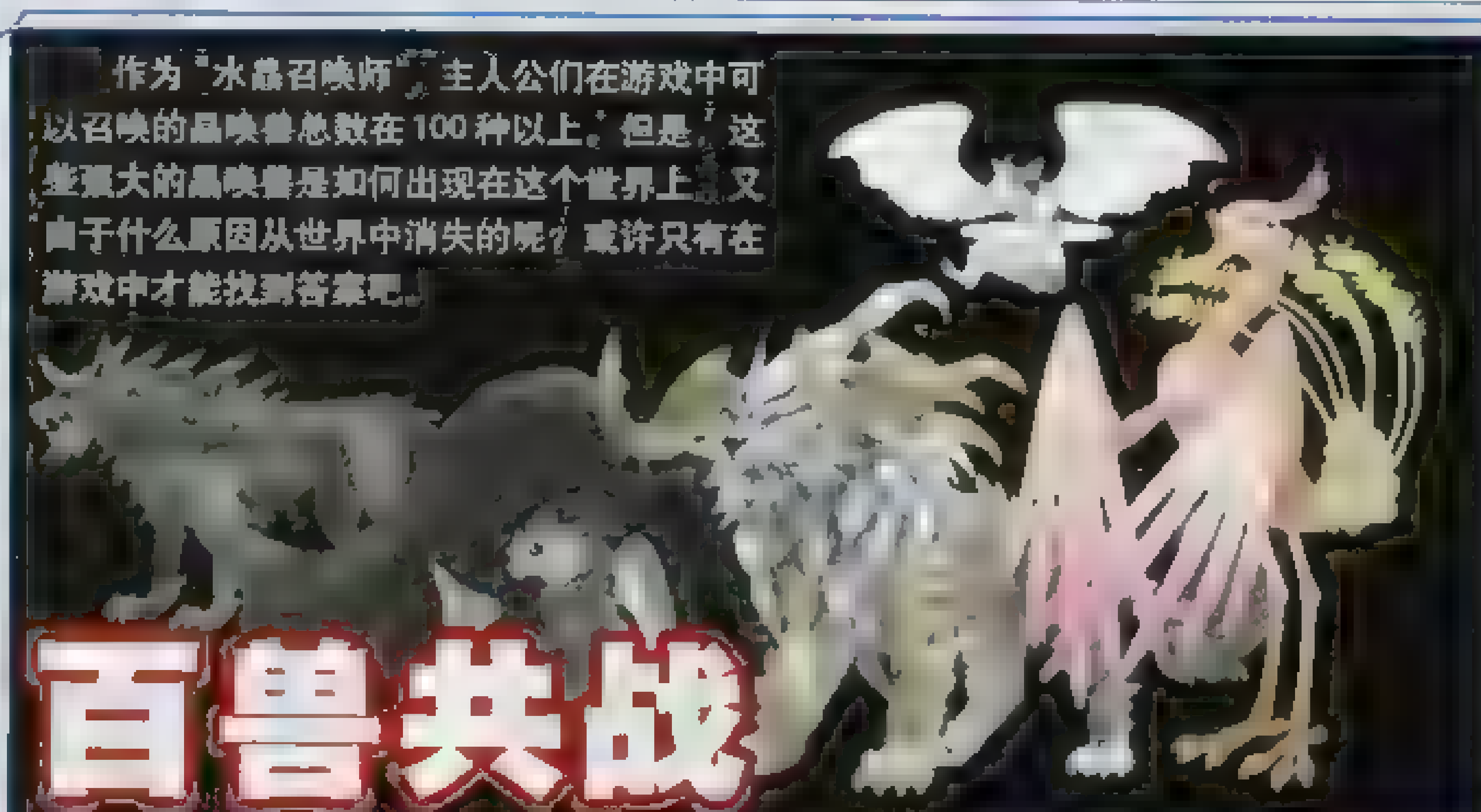
年幼时母亲被“希纳”所杀，为了给母亲报仇，长大后的维斯开始了独自讨伐“希纳”的冒险之旅。虽然他并未接受过“水晶召唤师”的正式训练，但却可以从母亲遗留的水晶中召唤出强大的晶唤兽“影”。



▲左手拥有巨大利爪的漆黑晶唤兽，作为维斯的专用晶唤兽，影的潜力必然是无限的。

©Sony Computer Entertainment Inc.

百兽共战

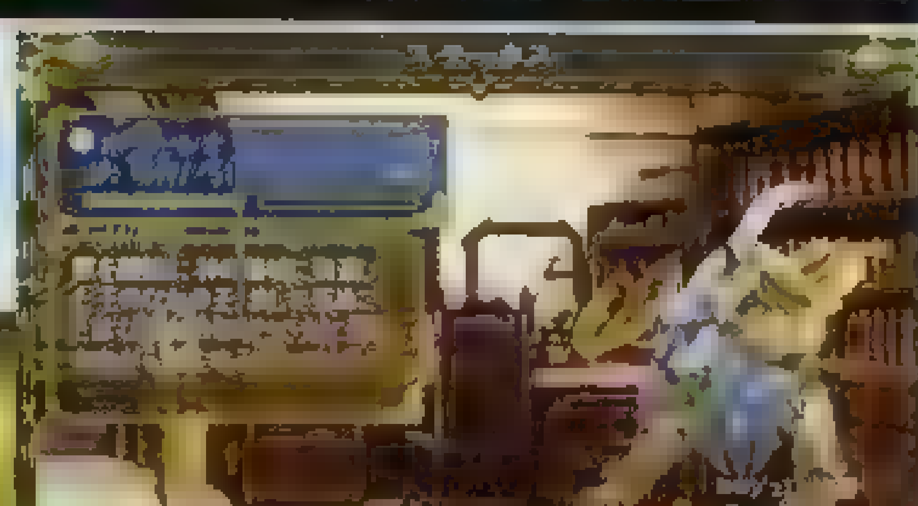


作为“水晶召唤师”，主人公们在游戏中可以召唤的晶唤兽总数在100种以上。但是，这些强大的晶唤兽是如何出现在这个世界上，又由于什么原因从世界中消失的呢？或许只有在游戏中才能找到答案吧。

晶唤兽 凤凰

▼不死鸟凤凰也将听命于召唤师，用炽焰将敌人化为灰烬。





晶唤兽 圣狮

▲超越了兽的极限，到达神之领域的王中之王，拥有不死之身。

2005东京游戏展展台小姐大图鉴

山崎爱

Game excite



胜语 这位喜欢"网聊"的小姐看来是不知道自家公司买下了《豪血寺一族》的版权的。

柳泽真希子

MMBB



胜语 既然自己最满意的部分是耳朵，那就不要留这样的发型嘛，这样什么都看不到啊！

椎名由果

MMBB



胜语 某小编将具有这种长相、身材与微笑的SHOW GIRL叫做"标准配置型"展台小姐。

鬼冢菜穗

MMBB



胜语 MMBB其实就是PS2的网络服务商，没想到其展台小姐的服装种类不亚于Konami。

山佳丽

MMBB



胜语 有着拉丁风情的服装，穿在了同有具有拉丁味道的展台小姐身上，可谓相得益彰。

久保寺奈奈子

MMBB



胜语 又是一位MMBB的小姐，这次MMBB的小姐不但服装样式多，平均素质也是比较高的。

双叶理保

D3 Publisher



胜语 原来这位就是双叶理保系列游戏的人物原形啊！和游戏中的形象差别也太大了吧？

角口美智子

育碧



胜语 军队系服装的展台小姐让人联想起ACG作品中"非美女不得参军"的荒谬规则。

冢本真由美

SNK PLAYMORE



胜语 今年SNK的小姐服装和去年相比可谓大相径庭，衣料骤减，人气果然提升了不少。

海老泽千惠
Holon



胜语 这个姐姐的气质幽雅，大方得体，只是乍一看还真不像是游戏展会的SHOW GIRL。

美原光花
某网游区



胜语 人气超高的某网游官方COSPLAY，不过这可能要归功于十分精致奢华的服装吧。

服部绫香
GungHo



胜语 微笑对于SHOW GIRL来说是门必修课，各位可以试着微笑一整天，那可比哭还难受。

内藤希美
GungHo



胜语 您可别小看这个网游公司，它有着不下于微软的SHOW GIRL数量和平均质量。

三野轮洋子
Bandai Namco



胜语 这位长相方面有些韩国风的可爱型MM是不是长得有点像人气小天后张娜拉呢？

樱井桃绘
Bandai Namco



胜语 Bandai Namco小姐的服装色彩明快活泼，和去年Namco的小姐服装有异曲同工之妙。

白石由梨
Bandai



胜语 穿着清凉的女保安官让人想起某编的传世妙语："真想被那样的女警逮捕啊！"

江良丽娜
世嘉



胜语 这位小姐手中的噗哟小玩偶可是会场上的抢手货，猫太排了1小时的队才抢到一个。

千叶一代
世嘉



胜语 世嘉那套万年不变的展台小姐服装并不算耀眼，也显不出千叶小姐的好身材。

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

文 邪魔天使

Xenosaga EPISODE III
ゼノサーガ エピソードIII
Also sprach Zarathustra
【 ツァラトゥストラはかく語りき 】

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 Namco Monolithsoft RPG
PS2





在本次TGS开展之前，于Namco的展出游戏中有一个"神秘RPG"的影像，虽然之前已有传闻是《异度传说》的新作，但在看到实际影像之后还是让人非常震惊。在该系列第一章发售前，制作人就说该系列将以三部曲的形式推出，而作为系列的完结篇，这款游戏的意义和责任也极为重大。它不仅要给这个系列有所交待，还要解开游戏中的各个谜团。当然，如果有新的"《异度》"那另当别论。但不管怎样，这款游戏的素质要对得起玩家对它的等待才行。介于之前两作给玩家的印象，看来这第三章要努一把力才行了啊。

什么是《查拉图斯特拉如是说》

《查拉图斯特拉如是说》(Also sprach Zarathustra)是德国哲学家尼采(Friedrich Wilhelm Nietzsche)于1885年写作完成的书，是最著名的哲学书籍之一，被誉为超人的圣经。此书不同部分于不同年份完成，共四部，前两部分于1883年出版，第三部于1884年出版；第四部虽于1885年初写完，但因为前三部销售不佳，出版社拒印，尼采自行少量印刷，直至1892年才与前三部合并出版。1891年，尼采的妹妹伊丽莎白据说因为担心对神亵渎而遭禁，曾企图阻止查拉图斯特拉第四部出版。1894年后妹妹编辑尼采档案，并出版全集共十九卷数次，尼采于1900年过世。

此书以记事方式描写一个哲学家的流浪及教导的过程，查拉图斯特拉是古代波斯(Persia)祆教(Zoroastrianism)的先知、创始人的名字，该先知的希腊名字可能更为人知，那就是琐罗亚斯(Zoroaster)。此书使用诗及小说的方式，时常讽刺新约圣经来探讨尼采的许多观念。

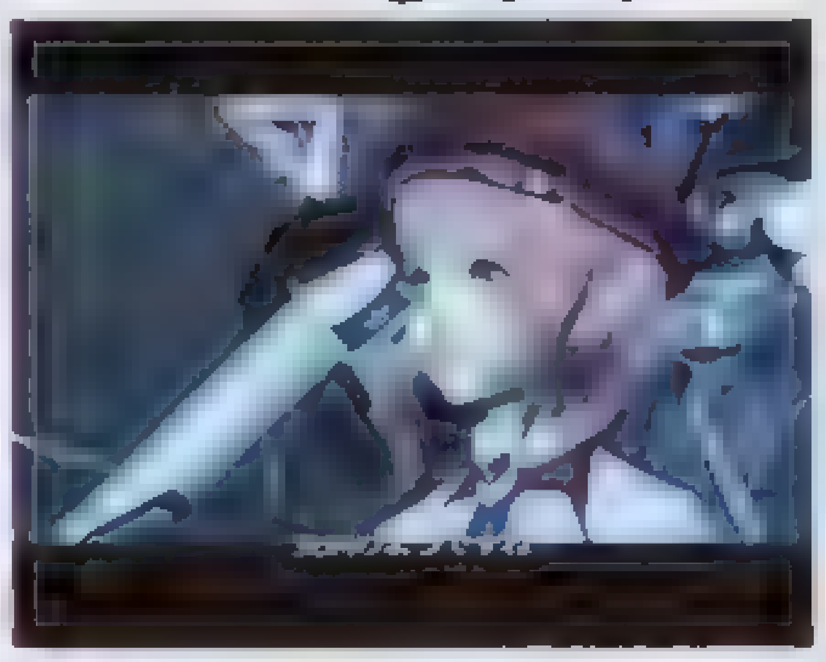
书中的查拉图斯特拉有两个动物相伴，分别为蛇和鹰。一般来说，这两种动物分别对应了尼采在此书上的两个重要观点，即以盘旋的蛇对应永恒轮回学说，以飞翔的雄鹰来意喻"超人"。

查拉图斯特拉的中心概念是：人类是猿猴及被尼采称为"超人"(Ubermensch)的这个概念之间的一个过渡形态。"超人"(Ubermensch)这个名词是此书里其中一个双关语，象征着拂晓时太阳从远方地平线而来，如同战神一般。

书中大部分情节并不连贯，查拉图斯特拉书里的故事能用任何方式阅读。查拉图斯特拉有句名言"神已死"，这句话在尼采之前一本书中也出现过，即"欢悦的科学"(Die frohliche Wissenschaft)。

此书未写的最后两部原本计画描写查拉图斯特拉的布道工作以及最后的死亡。

"《异度传说》系列"三部曲，终于完结！

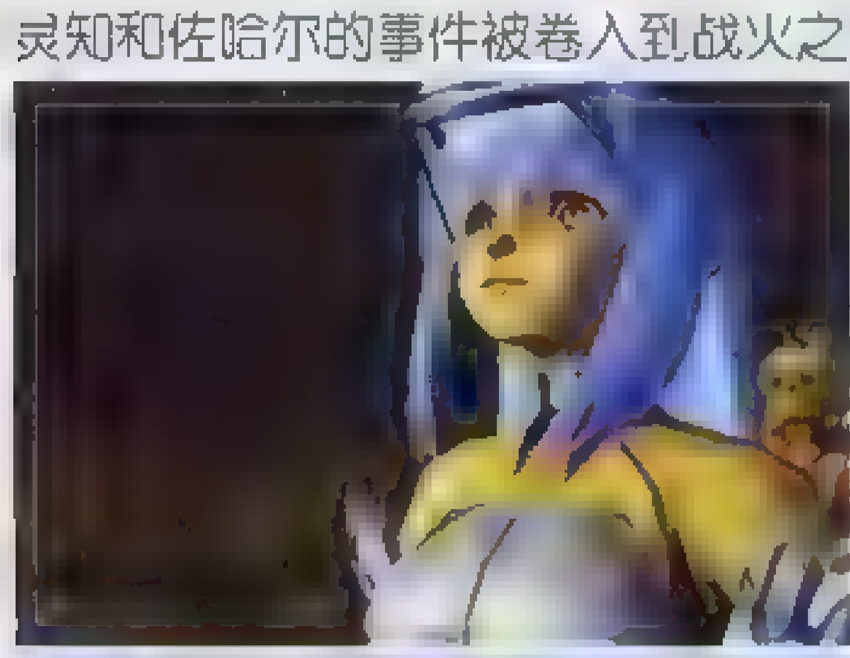


在2004年6月发售的《二章》后，《异度传说》这个系列终于迎来了它三部曲的完结篇。游戏的时间是在前作的1年之后，主人公还是我们熟悉的紫苑，而以前的同伴还将与她一起进行冒险。另外，在这部完结篇中我们还将看到紫苑那谜一样的过去。

《异度传说》系列

异度传说 一章 力之意志

2002年2月发售的系列第一作，故事讲述了人造人KOS-MOS和其开发主任紫苑因灵知和佐哈尔的事件被卷入到战火之中。



◀在旅行途中紫苑遇到了Jr.、M.O.M.O.等同伴，他们与紫苑一起与敌对势力进行了殊死的激战。

异度传说 二章 善恶的彼岸

2004年6月发售的系列第二作，故事讲述阻止了天之车发动的紫苑一行降落在第二米鲁齐亚，并知道了作为U.R.T.V.的Jr.以及阿尔贝德的过去。

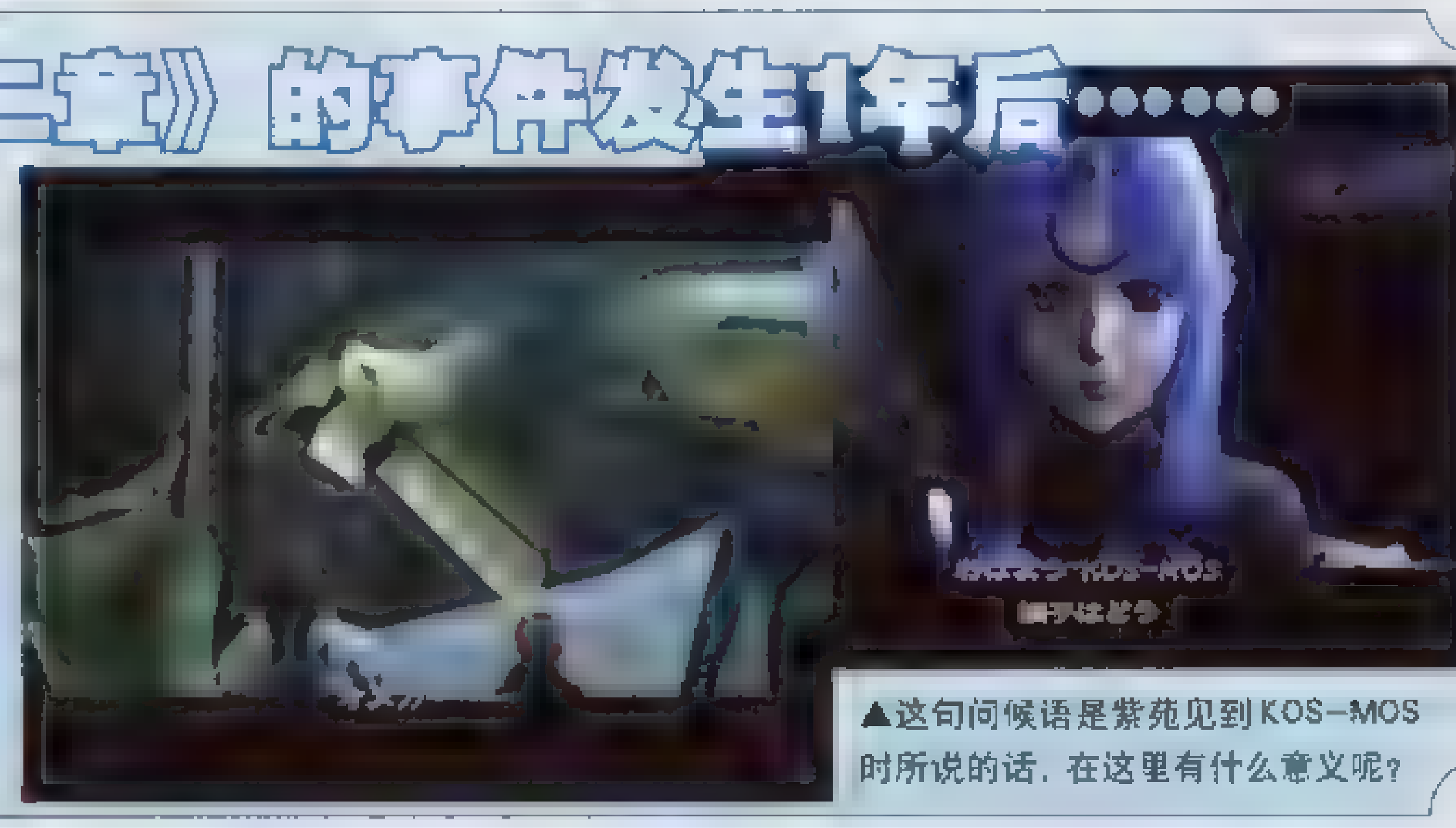


▶在本作中Vector社以及U-TIC机关都非常活跃，而且紫苑的哥哥仁也加入到了队伍中来。

《异度传说 二章》的事件发生1年后……

在《二章》的故事结束后，紫苑辞去了Vector社的职务，并且与地下组织联手，但就在此时她得知了停止开发KOS-MOS计划的消息。另外，在紫苑的面前出现了神秘的人造人T-elos的身影……

暗中活动的Vector它的真正目的是……



▲这句问候语是紫苑见到KOS-MOS时所说的话，在这里有什么意义呢？

以超未来的宇宙为舞台的SF幻之活剧再临！

佐哈尔计划到底是什么？

"《异度传说》系列"的舞台是人类已经可以自由进出宇宙的超未来世界，在这个科学技术极为发达的世界，人类将面对一种称为"灵知"的生命体。Vector所开发的KOS-MOS、灵知所想得到的佐哈尔，这些未解开的谜，都将在《三章》中找到答案。



▲紫苑因某个目的来到了这个城市，这里的科技看起来非常发达。





▲该设施上印有Vector社的巨大LOGO，这到底是什么地方呢？

这是与Vector有关的设施吗？

©2001 2004 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

隐藏在紫苑身上的秘密这次能够解开吗？

▶这个人造人的姿态看上去与KOS-MOS非常相似，是新的人造人还是KOS-MOS会在本作中暴走呢？



在前两作中对于主人公紫苑的描写并不多，只知道她的恋人也是她的前辈是在KOS MOS的启动实验中意外身亡，对于她的过去一直都着墨不多。为什么KOS-MOS要以保护紫苑为前提？而为什么只有紫苑才能看到那个小女孩？这些疑问在《三章》中都会得到解答。当然，还有就是紫苑的哥哥仁到底与《异度装甲》中的杰丹老师有何种关系，我们拭目以待。



◀又有神秘势力袭击紫苑，到底他们袭击紫苑的原因是什么呢？





▲装备了双刀的E.S.，难道它的驾驶者是紫苑的哥哥仁吗？

进化的角色战斗与E.S.战斗

众所周知，"《异度》系列"的战斗分为了角色战和E.S.战，角色战顾名思义就是操纵角色进行战斗，战中角色可以使用以太和必杀技，而E.S.战则是坐在被称为E.S.的机器人上与敌方的机器人进行战斗。

▶参战的角色可以任意选择，要注意每个角色的性能以及以太技和必杀技的分配。



3对3的战斗

角色战

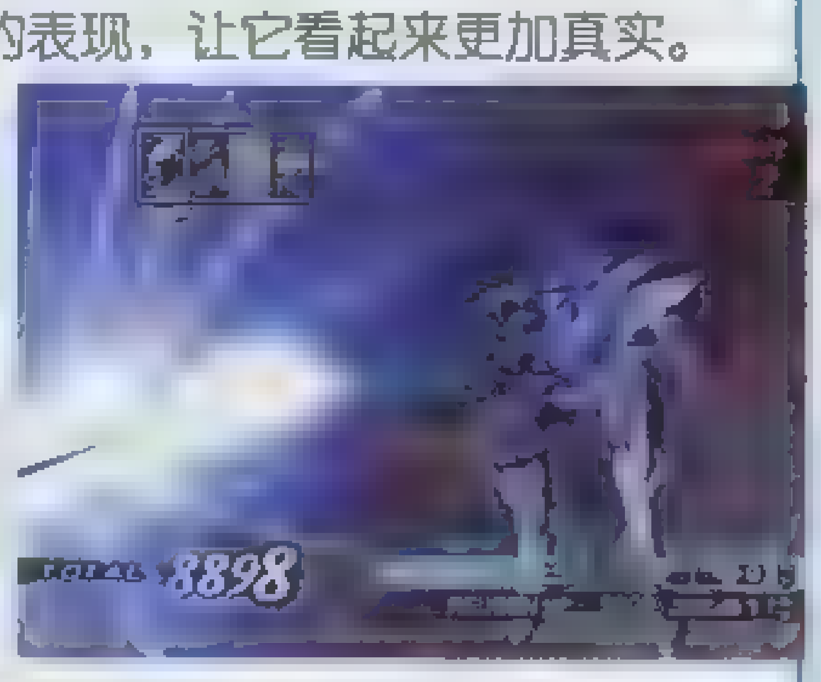
游戏中登场角色直接参加的战斗，前作中的Zone系统已经取消，而第一作中的必杀技复活，这样一来让战斗更有速度感了。



◀必杀技可以在菜单中直接选择，这让必杀技的发动简单了不少。

机器人战

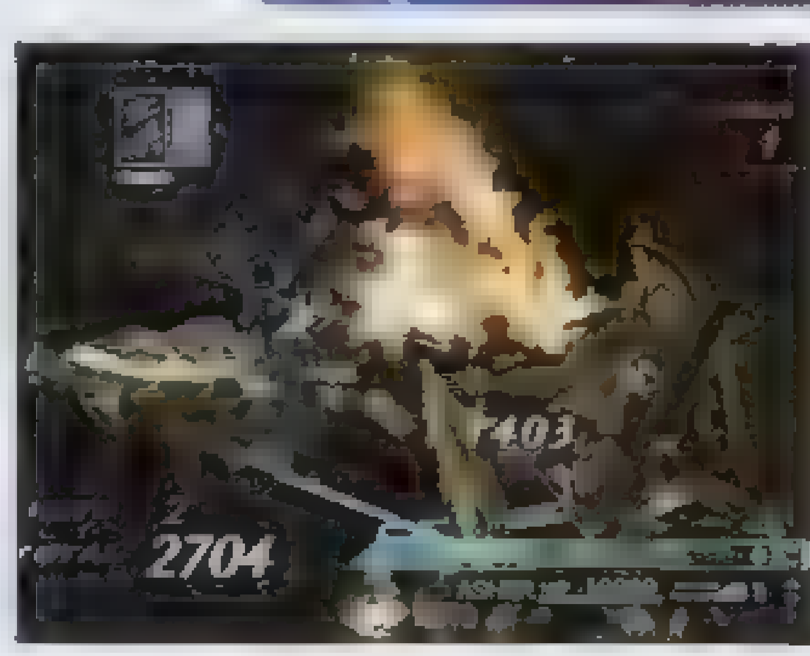
本作中追加了宇宙空间、巨大洞穴等场所，让游戏的演出效果强化了不少。另外，E.S.的机动性和重量感在本作中也有很好的表现，让它看起来更加真实。



▶使用巨大光线枪进行攻击的E.S. ASHER，在前作中是紫苑和KOS-MOS的爱机。



▶战斗用改造人基格使用巨大的机枪进行战斗，这在前几作中是很少见的。



◀两手装备了刀的新E.S.看来其近战攻击一定非常强力。

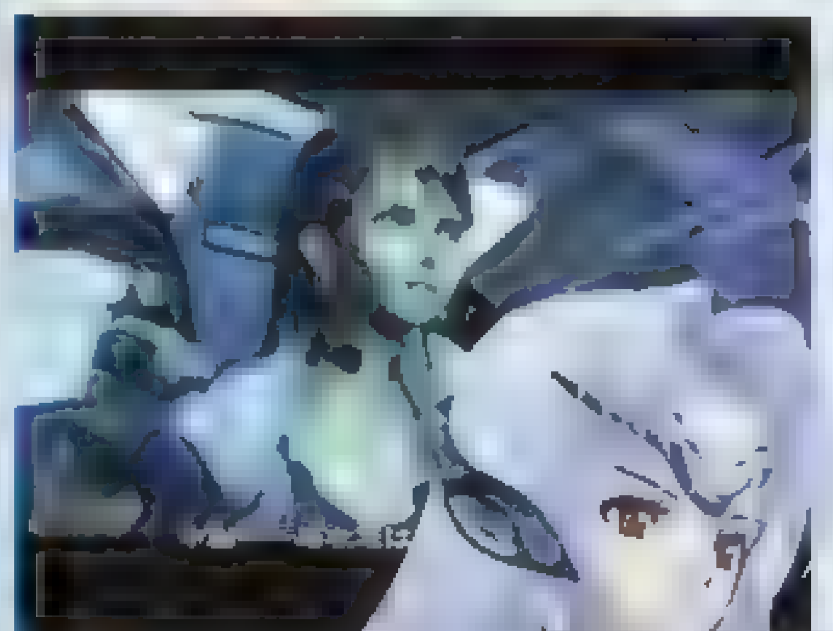
开发KOS-MOS的才女
卯月紫苑

23岁　女性　人类



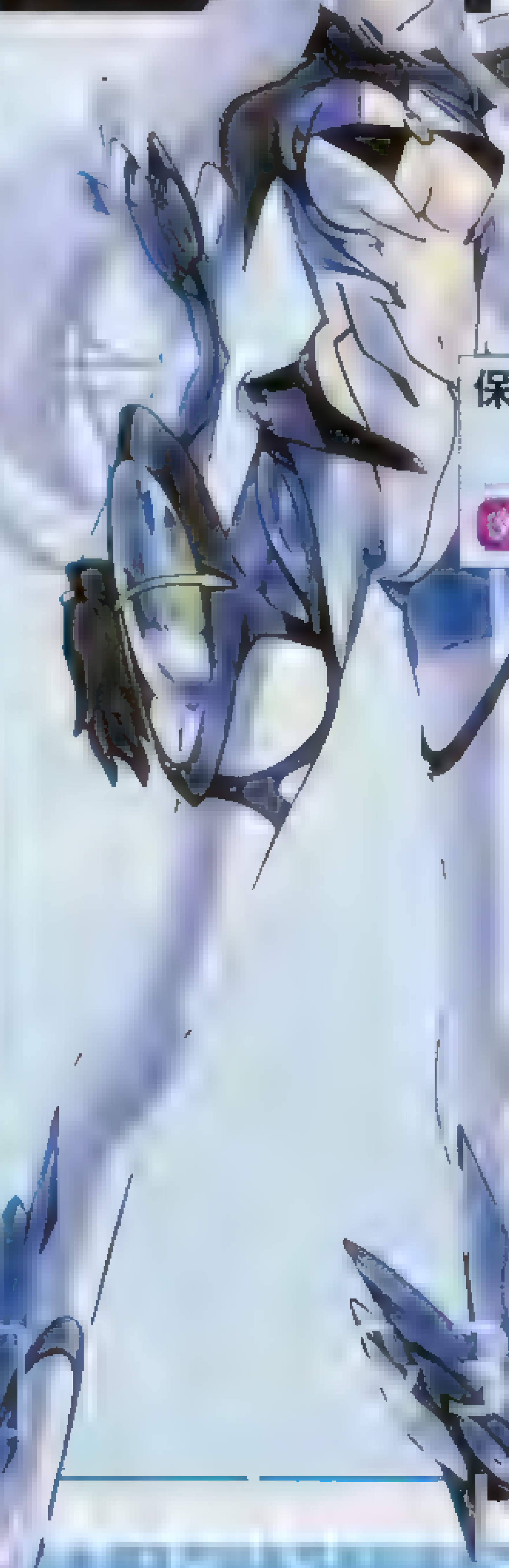
作为战斗用人造人KOS-MOS的开发主任，就任于Vector社第一开发局。但是，在察觉到灵知现象与Vector有关后于半年前退社，并与地下组织"Sientia"（拉丁语中知识、科学的意思）联合，为了将Vector的阴谋公诸于众而不停活动着。在本作中，我们可以知道14年前紫苑在旧米鲁齐亚发生的事情以及紫苑真正的职责。





保护紫苑的战斗用人造人
KOS-MOS

外表年龄18岁　女性型　人造人



为了对抗威胁人类的灵知，Vector Industry社开发了对灵知战斗用人造人KOS-MOS。因为搭载了保护紫苑的程序，所以当紫苑陷入危机时她能依靠自己的判断进行行动。本来KOS-MOS并没有感情，只是战斗用的兵器，但是在与紫苑接触后，有时会表现出感情有波动的情形。KOS-MOS到底存不存在"心"，这是《三章》的关键。



只属于皇牌飞行员的传奇故事



皇牌空战 零 贝尔肯战役　Namco　STG
PS2

文 多边形

Namco终于公布了著名模拟飞行射击游戏"《皇牌空战》系列"的最新作！作为《皇牌空战5》的前传，本作将带领玩家亲身经历10年前那场涉及众多国家的贝尔肯战役。本次我们就向大家介绍游戏的故事背景以及登场的部分战机，因为距离发售日还有相当一段时间，因此今后还会有更多的报道，系列的FANS可要留意了！

ACE COMBAT ZERO
THE BELKAN WAR

贝尔肯战役的结局将由你来决定！

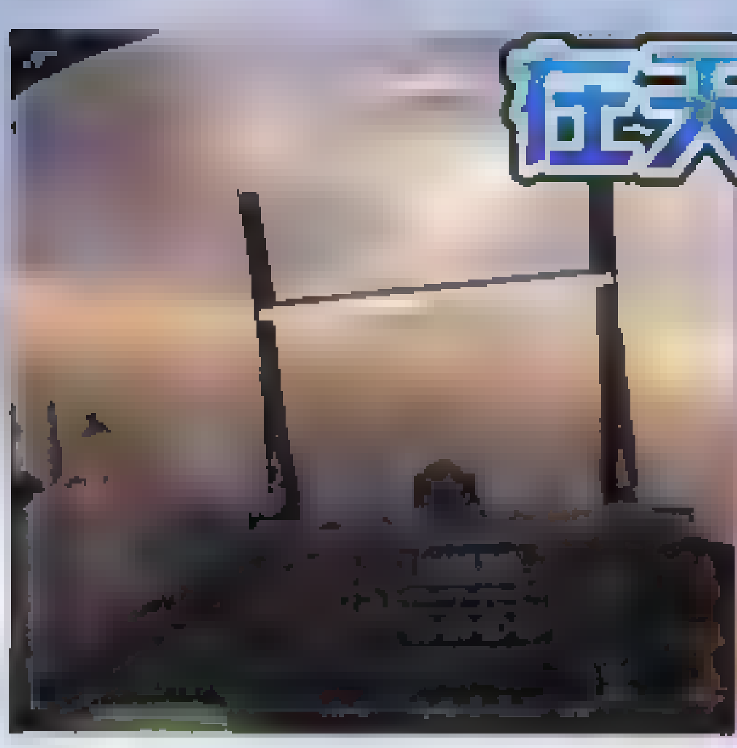
Namco著名模拟飞行射击游戏"《皇牌空战》系列"最新作《皇牌空战 零 贝尔肯战役》正式公布将于2006年在PS2上推出！新作将要讲述的是前作的15年前，也就是被后人称之为"贝尔肯战役"的那段几乎被遗忘了的历史。在参战机种方面与前作一样，诸如F-15C、F/A 18C等众多目前世界上现役战机都将在游戏中登场。作为所有事件的源头、10年前那场战役的经过究竟是如何?很快你我就能以当事人的身份亲身体验到了！



▼夕阳下编队飞行的F-15C，只有真正的皇牌驾驶员才能在这场浩大的战事中生存下来



在天空中自由飞翔的片翼妖精



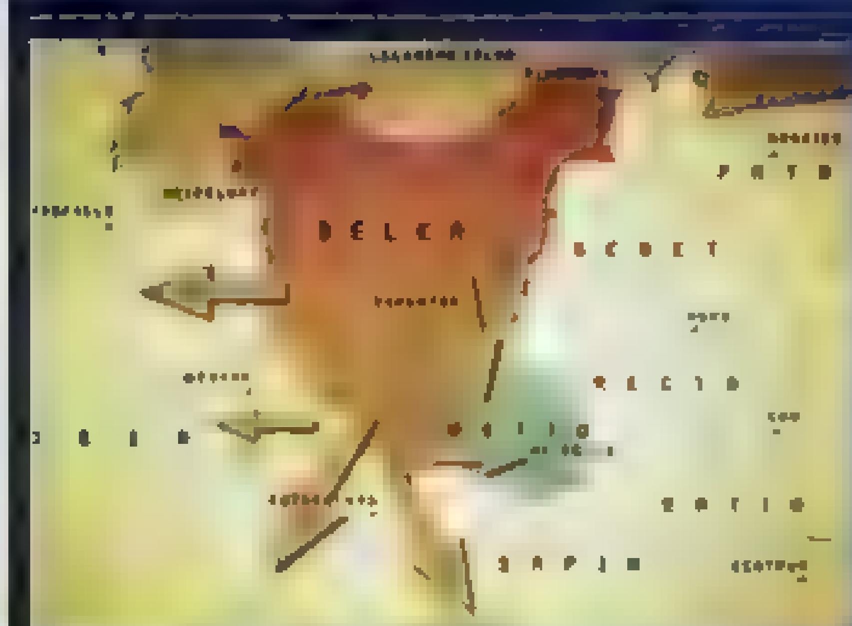


只属于皇牌驾驶员的战斗

在本作中"敌人"将成为新的关键词。正如联合军拥有"Cipher"、"片翼妖精"等皇牌驾驶员一样，贝尔肯空军也拥有数量众多、经验丰富的驾驶员，因此在实际战斗中需要面对的ACE机无论是数量还是实力都不是以往各作所能相比的。可想而知，本作战斗的难度将大幅度提升，而这一点也正是FANS最希望看到的。



一切的起点 贝尔肯战役



与现在截然不同，10年前的贝尔肯公国是一个拥有雄厚实力的国家。80年代，由于过度施行国土扩张政策最终导致公国陷入了严重的经济危机。为了应对当时的局面，政府通过修改联邦法案实行国土缩小计划，然而这个计划不仅没能结束这场史无前例的经济恐慌，反而导致国民对政府的不信任，整个公国陷入一片混乱。很快，打着"恢复正统国家"旗号的极右势力借此机会掌握了政权。

1995年3月25日，随着埋藏在原贝尔肯自治领乌斯迪奥共和国地下的庞大资源被发现，贝尔肯公国开始了对周边国家的侵略，贝尔肯战役也就由此展开了。

由于事前准备不足，周边各国都在数日内[illegible]，而乌斯迪奥共和国也不例外，[illegible]。残存下来的乌斯迪奥临时政府联合奥西亚联邦[illegible]作战。为了对付拥有众多实力与丰富经验的贝尔肯空军，特别成立了由外国雇佣兵所组成的第六航空师团。



玩家所扮演的被称做"Cipher"的佣兵是第六航空师团第六十六飞行队"卡鲁姆小队"的长机。在执行驻守任务的时候，贝尔肯空军的轰炸机编队向基地发动了进攻。为了守卫联合军最后的根据地"Cipher"毅然出击，与其同行的还有另一名皇牌驾驶员"片翼妖精"。然而他们并不知道由此开始整个战局都将随着这次出击而彻底改变。



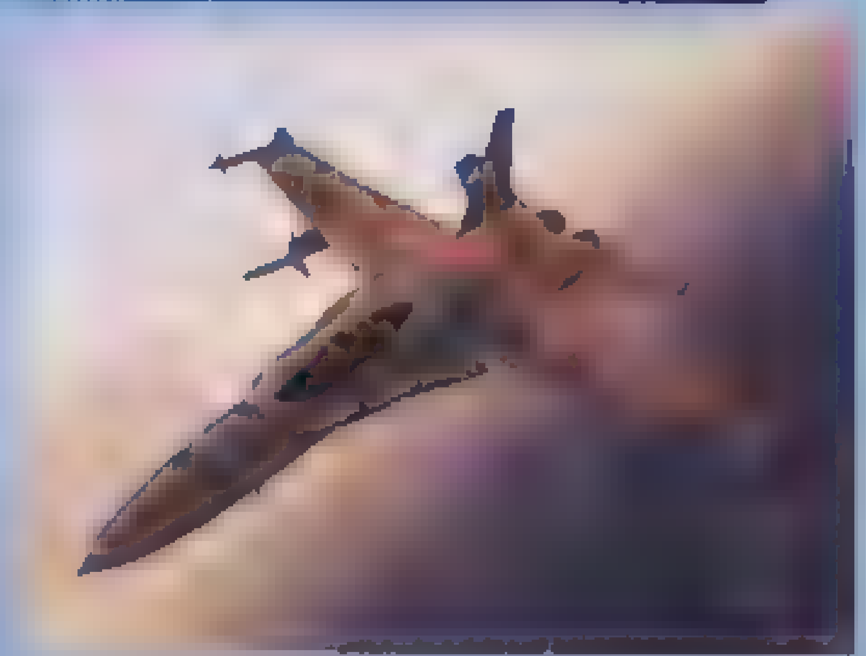
© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

汇聚世界众多名机，共同演绎壮绝战役!

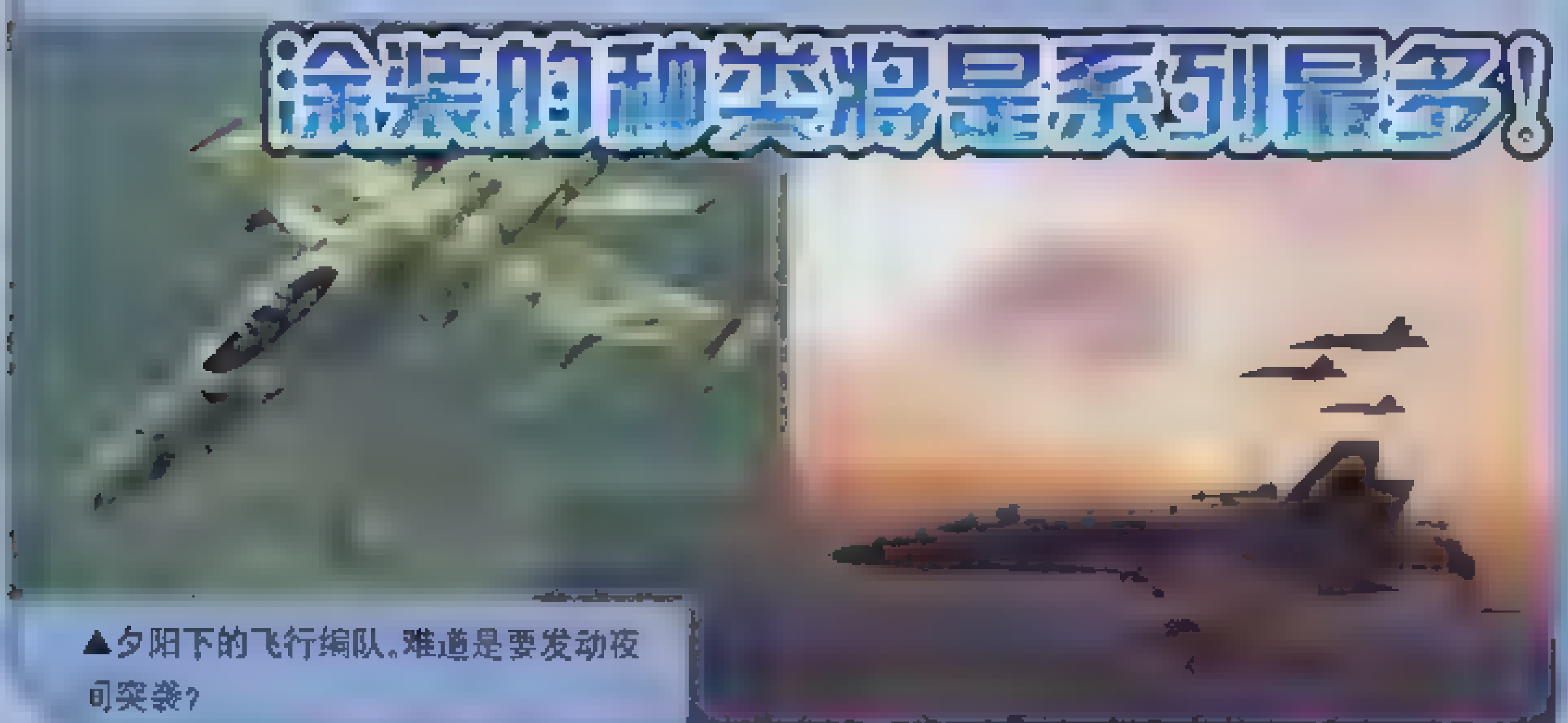
作为一款模拟飞行射击游戏，选材自现实世界的各种知名战机自然是最吸引人的亮点，而这一方面“《皇牌空战》系列”无疑是数一数二的。与前作一样，玩家在出击前要根据任务内容选择所驾驶的战斗机，下面就率先为大家送上部分登场飞机的图片与介绍，可以看到本作单从机体涂装这一方面就花了不少心思。

F/A-18C

通称“大黄蜂”，为单座双发超音速多用途战斗/攻击机。拥有优异的对空、对地能力，主要用于舰队防空，也可用于对地面的攻击。机体最大的特点就是由两翼向前延伸至驾驶舱的前缘翼根延伸段(Leading Edge Root Extension，简称“LERX”)。通过这部分机体不仅能够获得额外的升力，而且还能大幅度提升机动性能，在系列中处于中等级别。



▲两种不同的迷彩涂装。黄色系适用于丘陵作战绿色系应该是用于执行对平原目标的攻击任务



▲夕阳下的飞行编队，难道是要发动夜间突袭？

F-15C

通称“鹰”(Eagle)，在设计方面注重强调空战格斗性能，是主要用于夺取制空权的先进多用途战斗机。由于采用了低翼载以及两台大推重比的涡轮发动机，F-15C在超音速飞行状态下仍然拥有较高的机动性能，在现实中同系列机体保持着未被击落的傲人战绩。

◀虽然主要用于空中战，但仍然能够出色完成对地、对舰等任务。



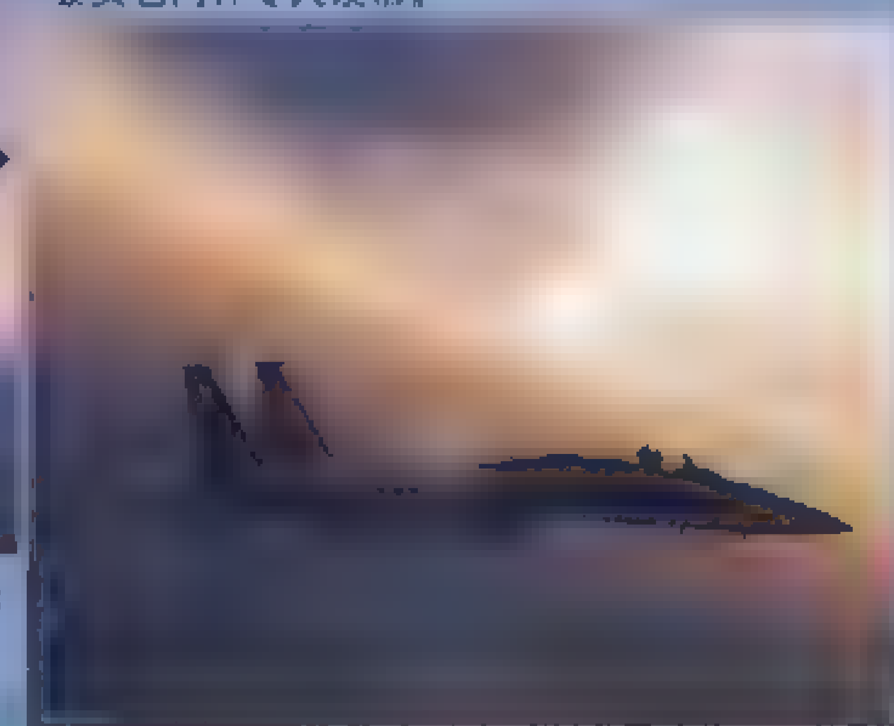


在天空飞翔的战鹰!

▼作为先进的第3代战斗机，被称为“驱魔者”的驾驶员也同样令人羡慕。



▲最高速度可达2 5马赫 而垂直双尾翼能够保证机体的稳定性。



J35J



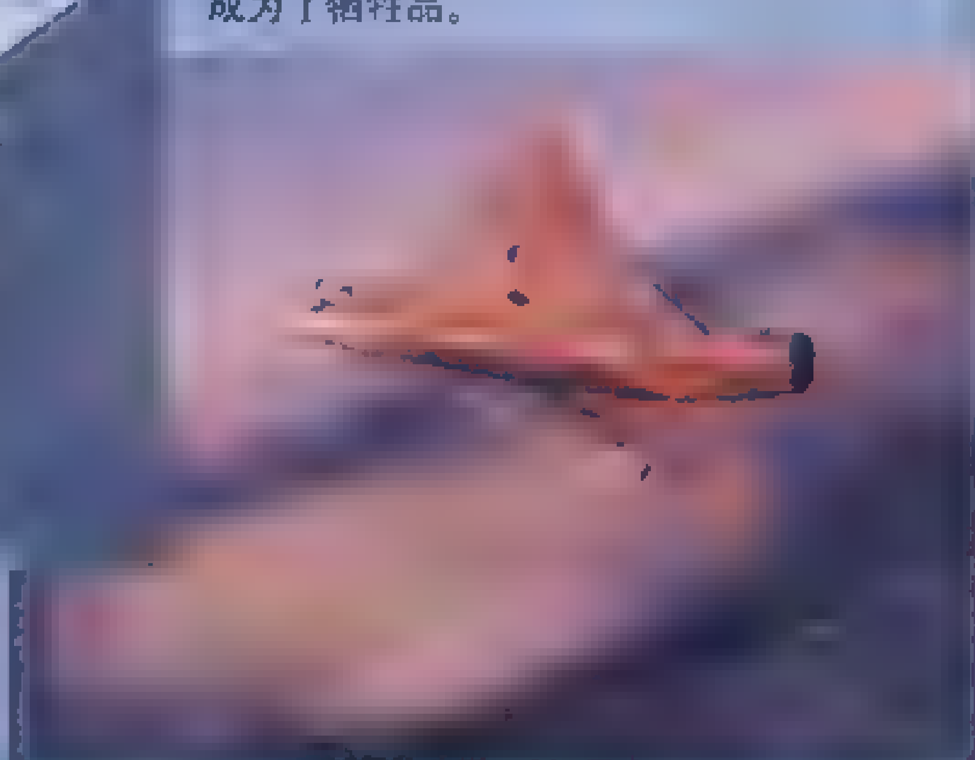
▲与F-15相比虽然性能不足，但在初期绝对有资格担任战斗的主力。

通称“DRAKEN”，J型机额外加装了电子战装备，现实中在瑞典空军服役。为了能够应对突发事件以及在恶劣情况下随时升空，J35J除了使用经过减重处理的特殊材料制造的机身外还采用了名为“双重三角”(Double-Delta)的特殊形状机翼，使得J35J获得更多升力，能够在极短距离内离陆，同时在中、低空拥有良好的机动性能。



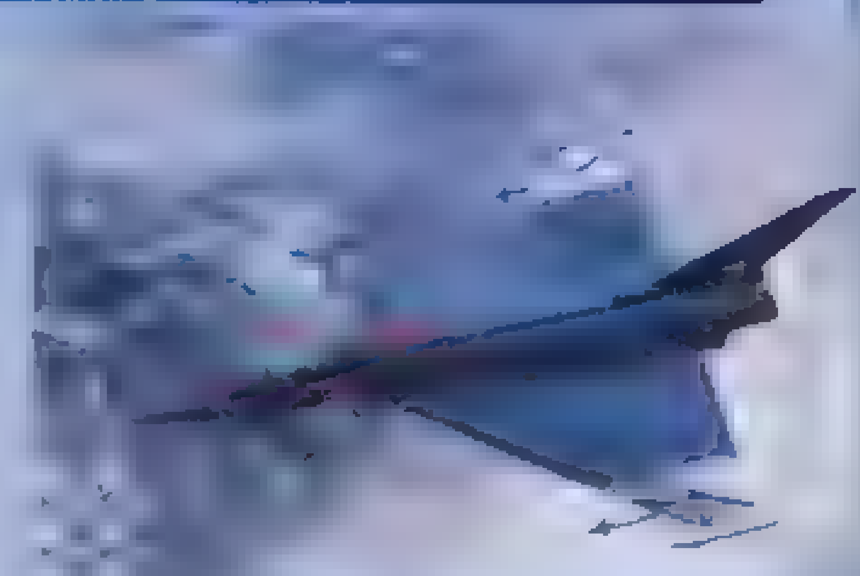
▲三角形的机翼以及与主翼一体化的进气口是J35J最明显的特征。

▼虽然机动性能得到大幅度 但稳定性则成为了牺牲品。

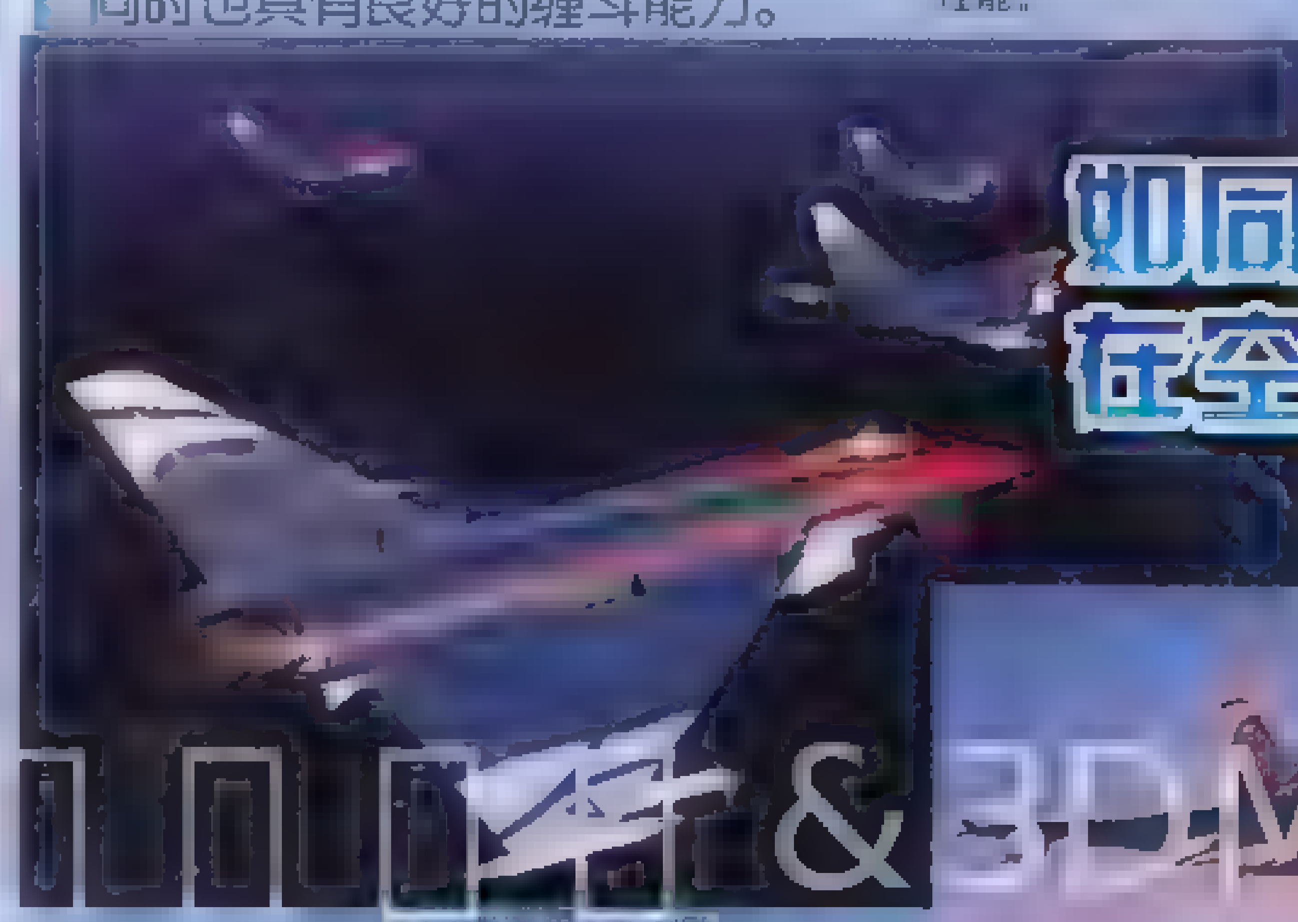


TYPHOON

“台风”(Eurofighter Typhoon)战斗机由德国、英国、意大利和西班牙四个国家共同研制，是拥有较强机动性以及空战能力的多用途先进战斗机。由于机身采用玻璃纤维、钛合金等复合材料，因此既减轻了重量又确保了强度，另外由于采用前置鸭式三角翼，因此不但能够在高速下保证操纵性，同时也具有良好的缠斗能力。



▲从上面俯视的话机体特征一目了然 也正是得益于这种创新的设计 使得TYPHOON拥有优异的性能。

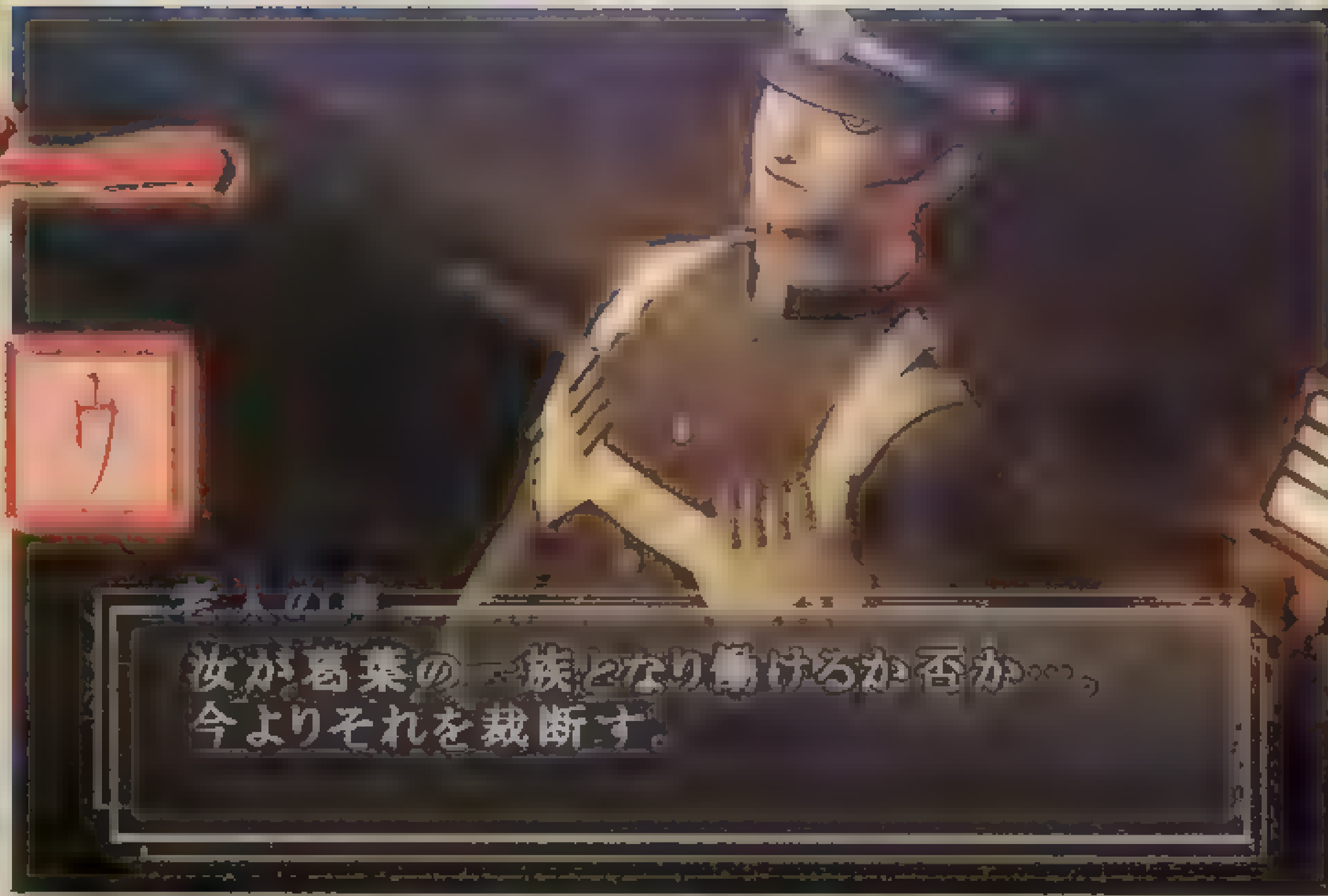




www.plumbook.cn

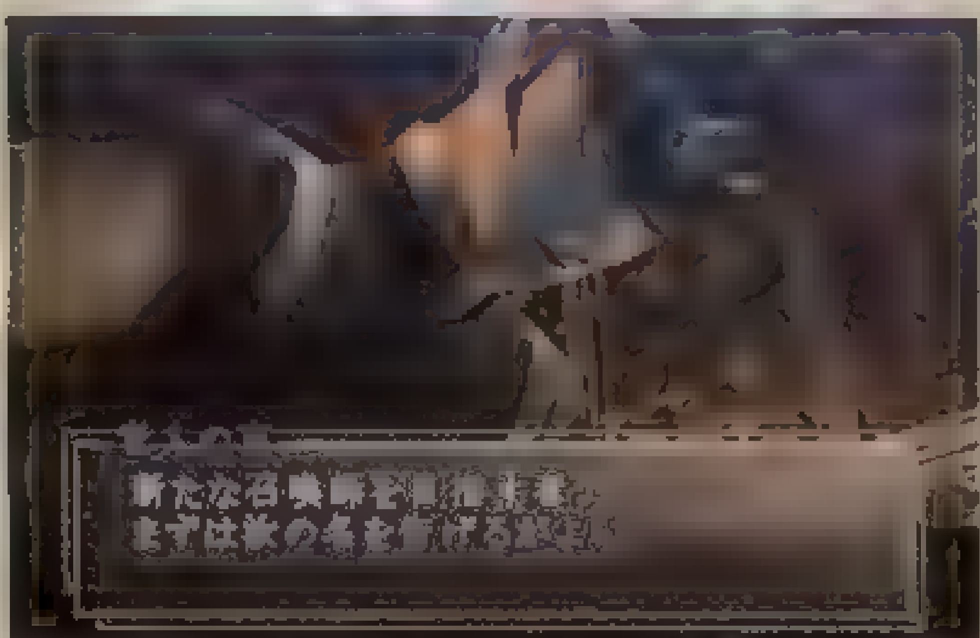
デビルサマナー 葛葉ライドウ

恶魔召唤师 葛叶雷道（暂名） Atlus RPG
PS2



文 阿修罗

故事简介



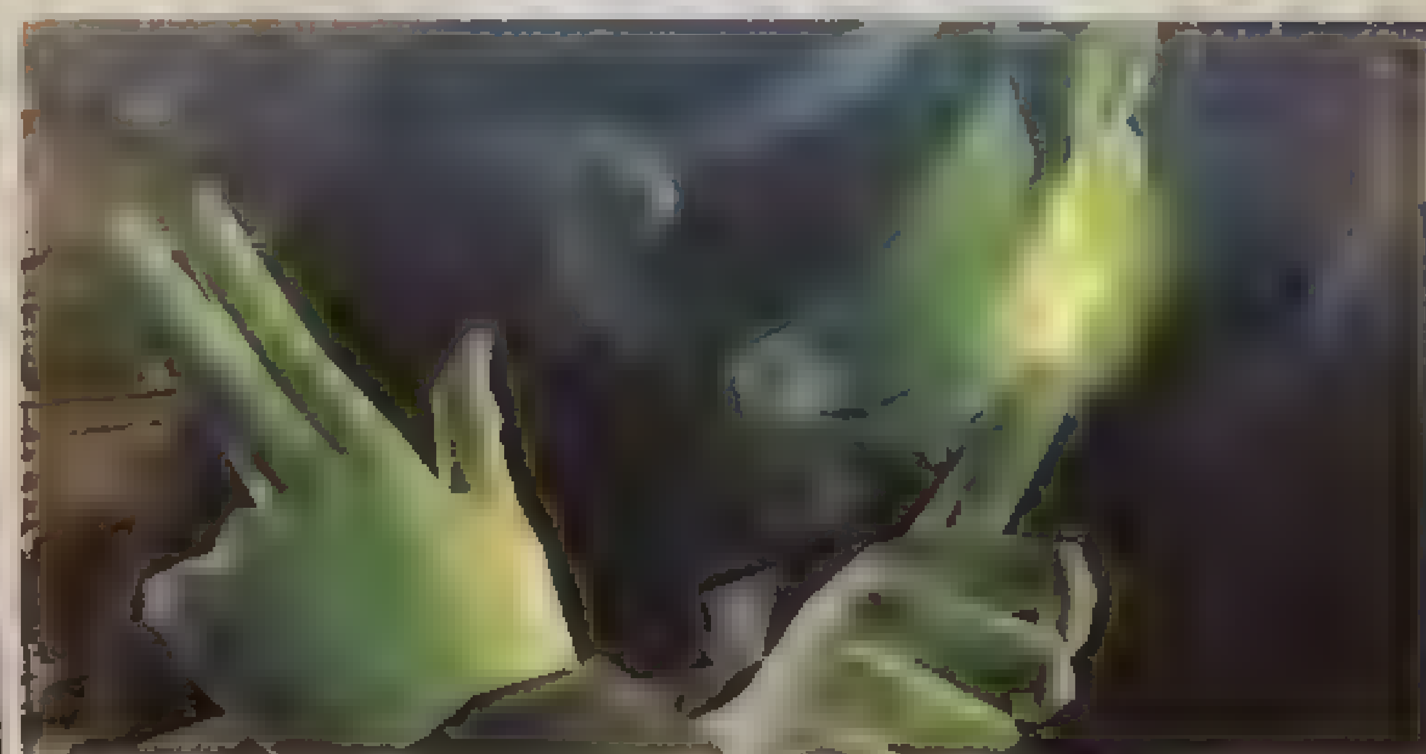
大正20年，帝都。明治维新之后日本的文明逐渐开化，过去被称为江户的这个城市也开始了急速的近代化进程。而这里的居民们的生活也产生了天翻地覆的变化。人们逐渐分化成了两大派别：有人竭力讴歌顺应新时代的大正风情，也有人固执地抱着不应改变古法的陈旧思想。帝都里就聚集着无数这样有着各种思想的民众。但是，民众们都没有意识到，一些不为人知却又常常突然展现在人们面前的怪异事物已经悄悄潜入了这个城市。它们就是所谓的恶魔！

某日，在帝都经营侦探社的青年鸣海以及见习侦探葛叶雷道突然接到了一通委托电话。"请问，听说侦探先生不管什么样的委托都能接受，是么？"一个听起来像是少女的声音如此说道。两人并没有对这少女放任不管，迅速赶到了与她约定的会面地点。然而，少女却突然泪流满面地向两人讲出了自己的委托："请……杀死我！"就在两人吃惊而不知所措时，神秘的红衣宪兵队突然出现，并强行将少女带走了。

由此，鸣海侦探社展开了这个事件的调查工作。初期调查表明，这个少女是名门大道寺家的独身女。于是，雷道在鸣海的指示下使用恶魔召唤师的能力开始调查伽耶被绑架的真相。随着调查的深入，雷道不仅掌握了大道寺家复杂的利益关系，也得知了大道寺一族的女性自古以来就会被鬼附身的奇妙传统。而在雷道调查的过程中，种种似乎是偶发的怪奇事件却接二连三地发生在他的周围，仿佛在干扰他的工作一般。而一个巨大的幕后存在也逐渐浮现了出来。一件普通的绑架案逐渐发展成了能够动摇国家根基的大事件……



第十四代 葛叶雷道

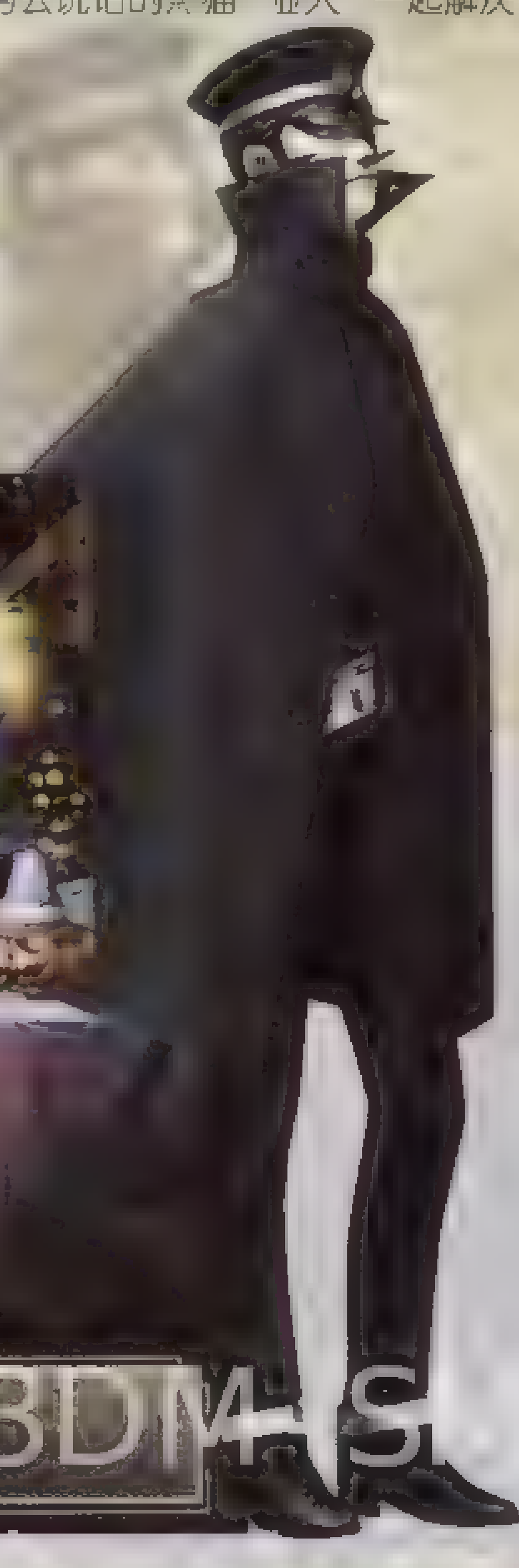


◀由于本作的时间设定在近代，所以主角无法使用电脑，这一次雷道用来捕捉恶魔的[illegible]，在战斗中只要将恶魔的体力减至一定程度，即可将其捕获。

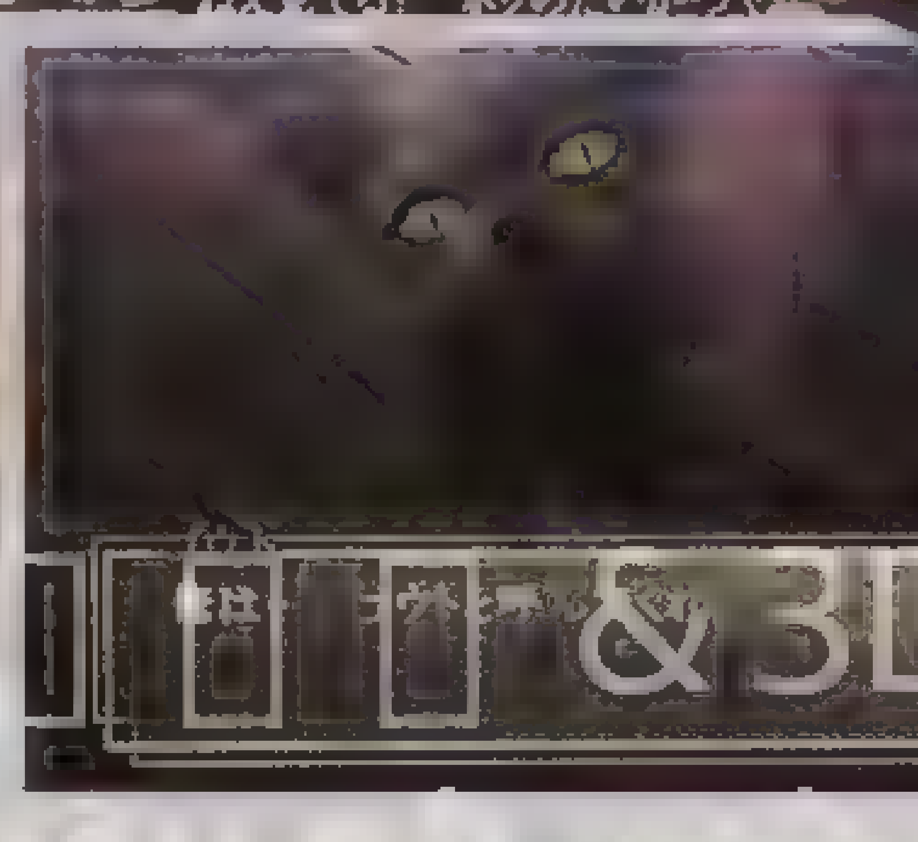
主角是擅用召唤术的葛叶一族的后人，本是弓月之君高等师范学校的学生，但是他本身的名字并不叫"葛叶雷道"。当他完成袭名仪式、正式成为恶魔召唤师以后，他就继承了"葛叶雷道"的名号，成为了第十四代葛叶雷道。此后，他被赋予了守卫帝都的职责，与会说话的黑猫"业人"一起解决各种与恶魔有关的事件。











▶▲与神怪有关的作品中似乎都少不了黑猫的存在。

© TLUS CO., LTD. 1995 2005 ALL RIGHTS RESERVED

侦探所所长 鸣海

在帝都银楼阁经营着侦探社的青年，是雷道的上司。鸣海个性开朗，不喜欢受拘束，向往快乐而悠闲的人生。但是同时他也喜欢助人为乐，坚决反对那些欺压弱者的行为。他在军队和政府之间有着良好的关系网，可以说是一个神秘的人物。





帝都新报记者 朝仓葵鸟

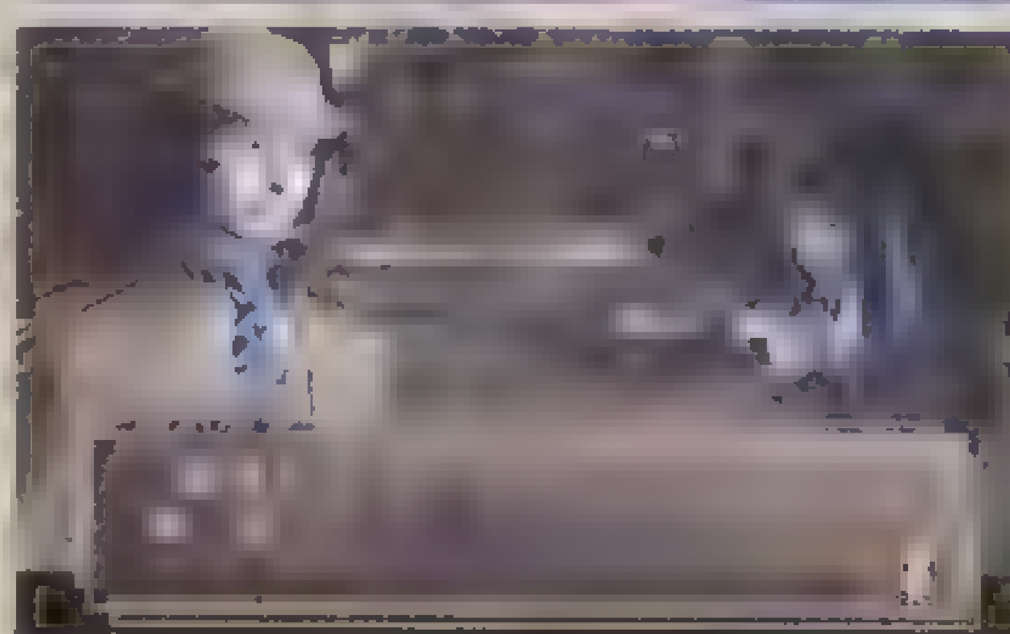


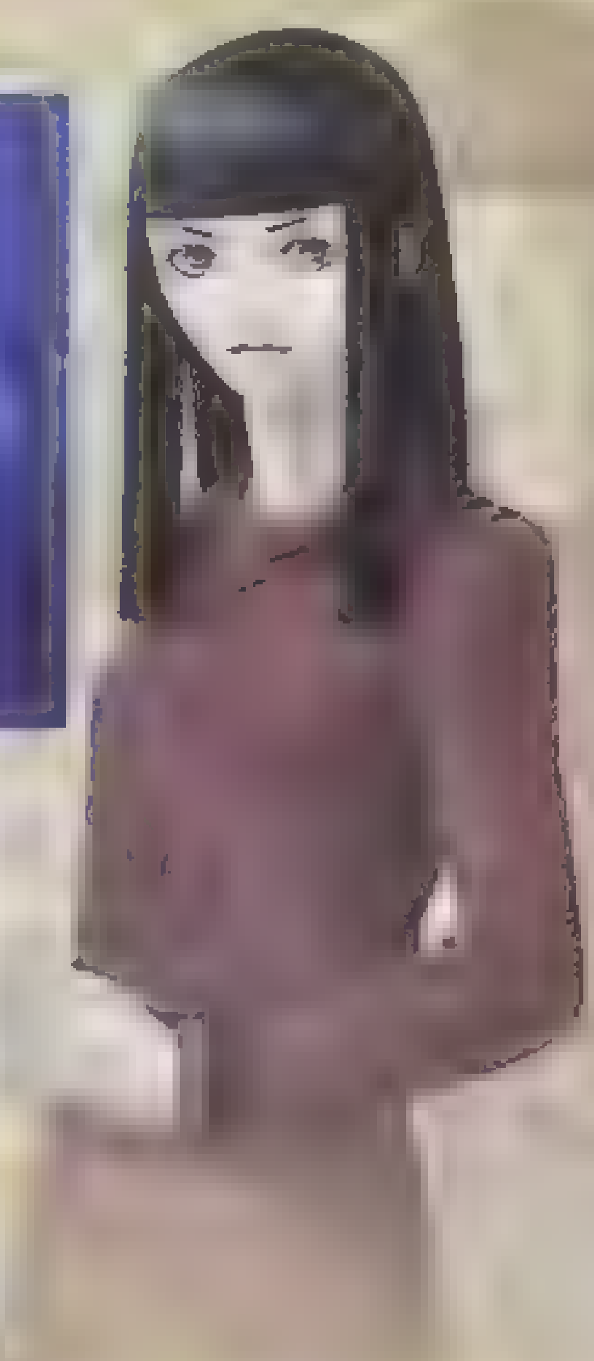


以记者身分就职于《帝都新报》的新女性。个性非常强烈，十分反对日本传统的男尊女卑观念。为此，她特地将自己的原名“妙”换成了中性的笔名“葵鸟”。和其他记者不同，她喜欢自己亲临现场进行调查。为此，她也是出入鸣海侦探社的常客。

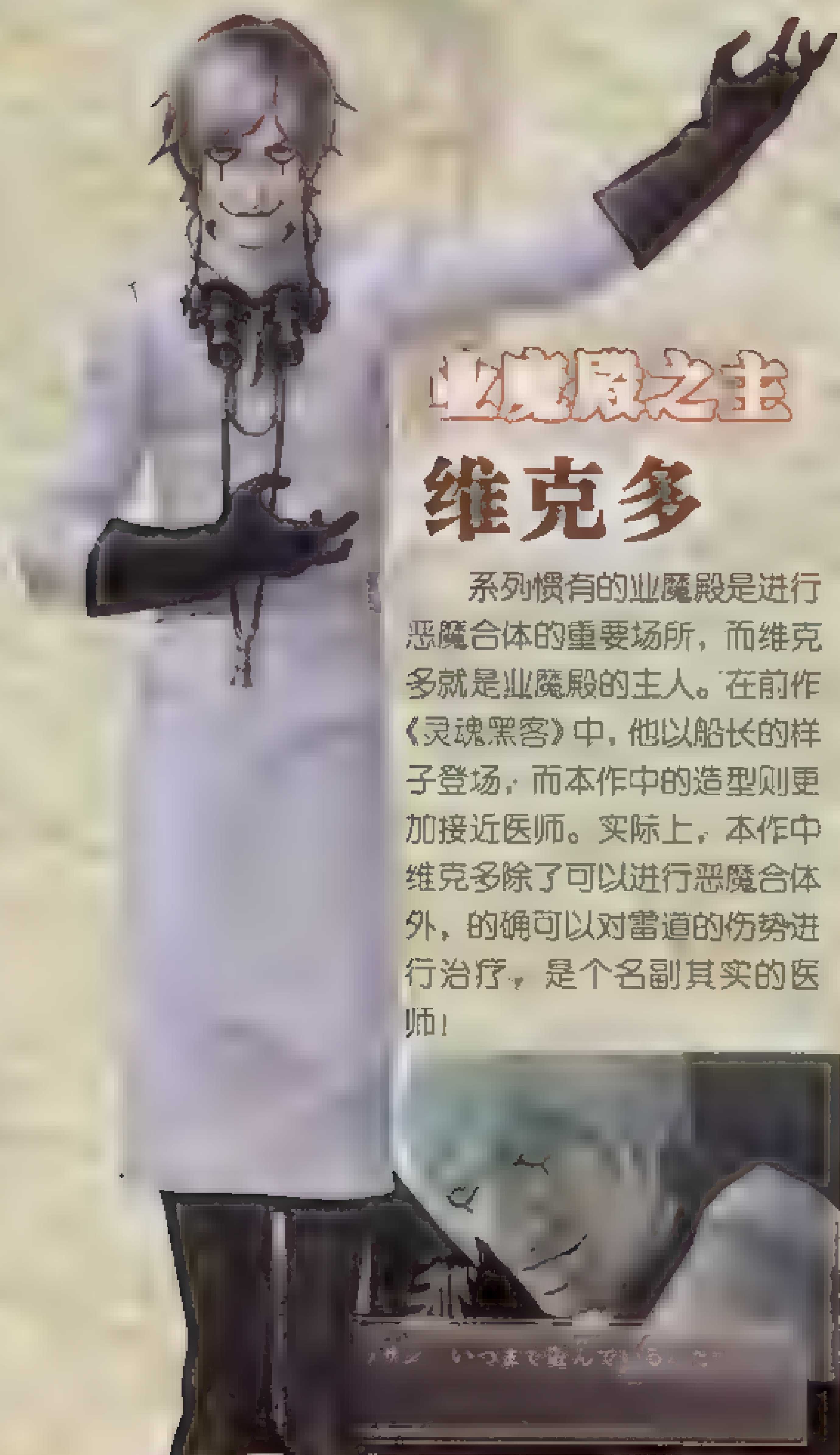
神秘少女 大道寺伽耶







名门大道寺家的独生女，也就是她打电话给鸣海侦探社要求鸣海他们接受杀死她这个委托的。但是至于她提出这个奇怪要求的真正原因，随着她被宪兵队的人抓走也完全变成了谜……



业魔殿之主 维克多

系列惯有的业魔殿是进行恶魔合体的重要场所，而维克多就是业魔殿的主人。在前作《灵魂黑客》中，他以船长的样子登场，而本作中的造型则更加接近医师。实际上，本作中维克多除了可以进行恶魔合体外，的确可以对雷道的伤势进行治疗，是个名副其实的医师！



▲看起来十分巨大且强大的恶魔，不知道它在实际的战斗中有什么能力。

TGS现场试玩感受



集结起来吧！星之守护者们！



梦幻之星 宇宙　SEGA　A·RPG
PS2

ABOUT WORLD 世界设定相关

格拉尔太阳系

在之前的报道中我们曾经介绍过，本游戏发生在一个叫作格拉尔太阳系的行星系中。这个太阳系中包括了3个自然条件以及文化完全不同的行星。它们分别是帕茹姆、纽岱兹和莫图布。从这次公布的各行星情报中，或许我们能在游戏发售前一窥游戏世界观在建筑和风景方面的体现呢！

帕茹姆

原本这里是一个自然环境优越的星球，但是随着人类的大规模移民以及机械人的出现，这个星球的自然环境在经过长达500年的战火之后已经被破坏殆尽。战争之后，这里成为了太阳系的经济中心。专门生产战舰以及机械人部件等军需物资的巨大企业GRM公司的本部就设在经济都市赫尔特斯市中。星球上现存的草原部分实际上是战后制造的人工替代品。


▶高科技的列车是帕茹姆星球上重要的交通工具 游戏中也会出现与之相关的场景。


◀虽然这里的草原也很漂亮 但是实际上它只是人工制造的替代品而已。


▼充满东方风情的建筑物是纽岱兹星球上的一大特色 而这个星球本身的文化也是以东方文化为基本而设计的。

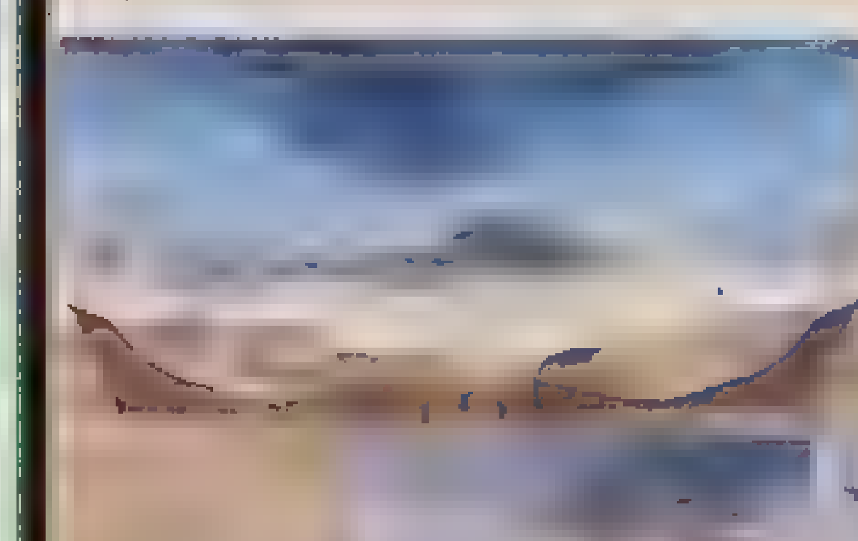

▲巨大的树木以及红色的树叶非常醒目 这可是真正的天然植物，在这原始的树林之中不知道究竟存在着怎样的古代遗迹呢？

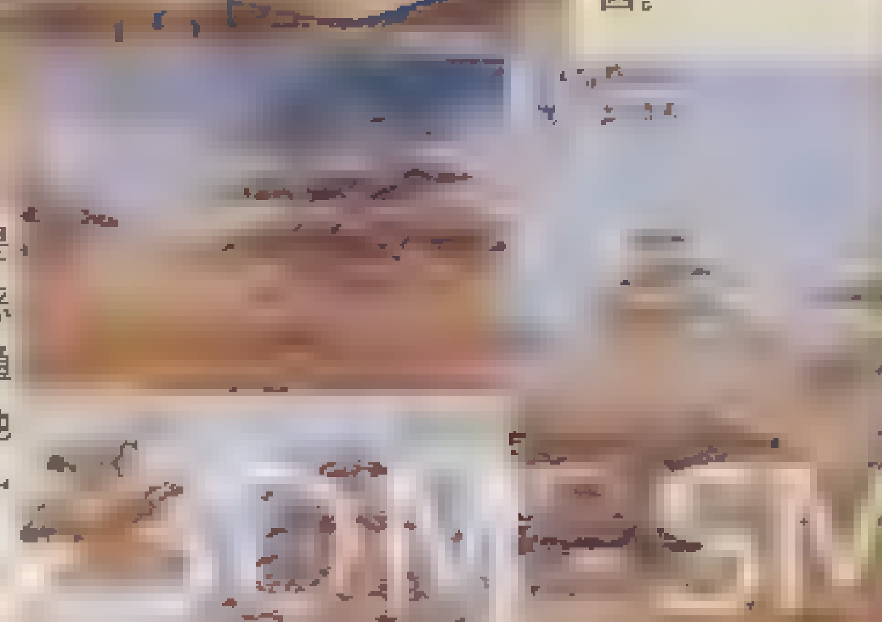
纽岱兹

3个星球中水源最充沛的一个，整个星球的大部分面积都被海洋覆盖。统治这个星球的政权是以格拉尔教为国教的宗教国家，居民多数为人类。该国的首都应德市从某种意义上来说可以算是格拉尔教的根据地。或许是因为人民多数信奉宗教的原因，星球的自然环境基本上保持了原貌，当中留下了很多从远古时代一直存活下来的巨大植物。

莫图布

整个星球正处于严重的沙漠化状态，因此在自然环境方面可以说是3大行星中最恶劣的。但是，无垠的戈壁滩下埋藏着各种丰富的资源，因此做着一掘千金发财梦的新移民一直络绎不绝。而本星球的原住民多为兽人。由于环境的关系，这个星球上没有大规模的都市，但是星球各地都存在有中等规模的都市，大部分是莫图布通商联合的代表人集中地。


▼少漠化的莫图布让人联想到了《星球大战》中卢克的故乡塔图因。


▲由于这个星球环境非常恶劣，所以人们通常只会集中地居住在一些中型城镇中。

©SEGA 2005
www.plumbook.cn

ABOUT CHARACTERS 角色相关



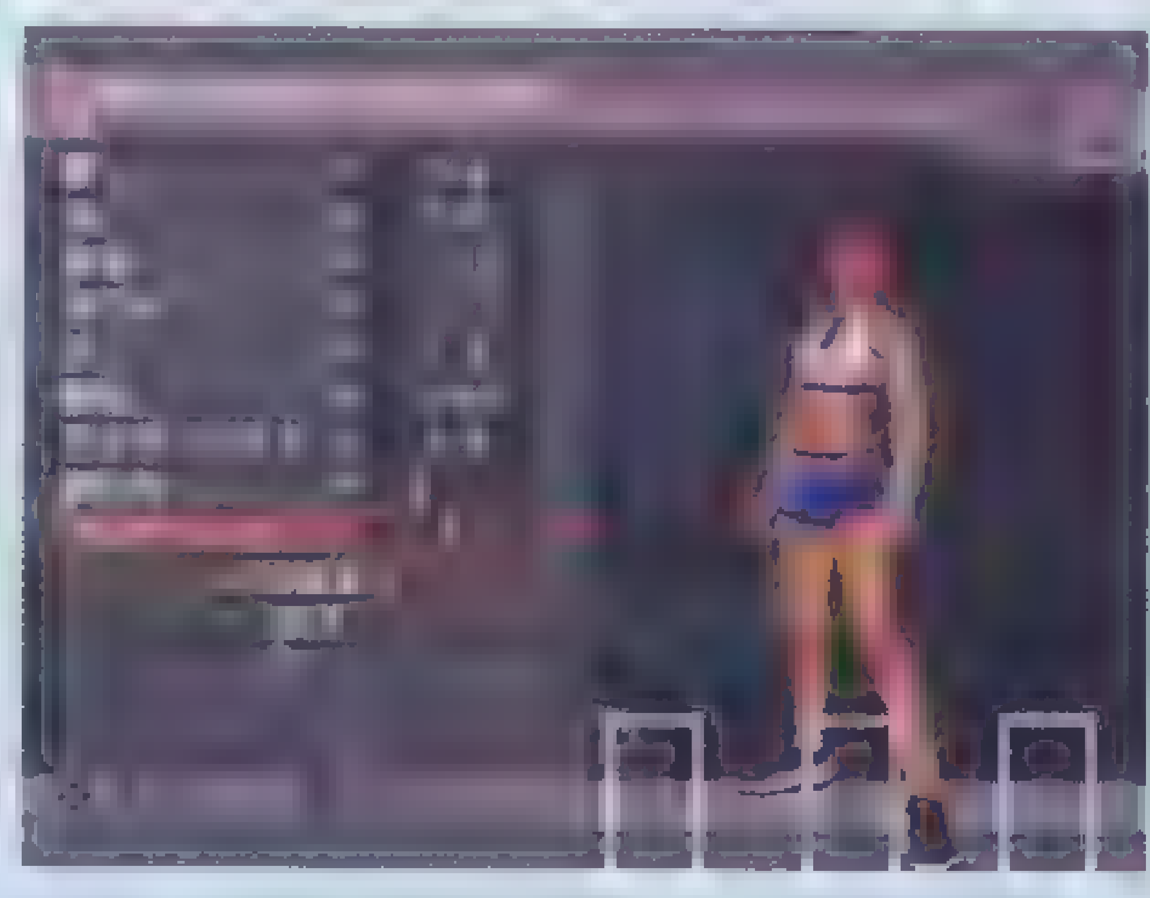
ABOUT SYSTEM 系统相关

网络模式

和纯网络RPG的《梦幻之星在线》不同，本作中以依桑·韦伯的冒险之旅为线索的故事模式是一个重头。不过，厂商也没有浪费在《梦幻之星在线》中所积累的经验。本作同样存在网络模式。这个模式的基本设定与故事模式完全相同，不过采用了原创的故事。而该模式的游戏方式则和《梦幻之星在线》有些类似。这次首先为大家介绍的是网络模式中的原创角色制作部分。

基本上本作的原创人物制作方式也是以《梦幻之星在线》中的类似系统为基础的。不过，这一次玩家可以自由设定的部位将增加许多，比如脸部就分为了脸型、眼睛、眉毛、睫毛、耳朵和发型等数个部位，不同种族其可以设定的部位也会有所不同。而每个部位可以选择的变化形式也丰富了许多。这也就是说，玩家将能够创造出更加富有个性的角色，从而减少与网友冲突的可能性！（最新情报表明，在网络模式中即使是性能相同的同一种装备品，根据玩家所设计的人物的区别，其外形也会发生一定变化。）





▲这一次玩家可以更加自由地创造自己喜欢的角色造型了

ABOUT TGS 现场试玩感受



▲从每天都超过45分钟的等候队列看来，本作的注目度相当高。

这次SEGA所提供给玩家试玩的是电脑版，所以在这里就不对游戏的画面作任何评价了。不过猫猫觉得最人性化的就是随时切换三套武器，比如玩家装备一双拳套、一把雷射枪和一把太刀就可以照顾到远、中、近三种距离的攻击，令战斗变得更有技巧性。在操作上基本保持了《梦幻之星在线》的风格，惟一拥有较大差别的地方就是在同时装备离子剑和手枪时，手枪不能形成连击。（P.S.本作的强攻击十分华丽哦）在试玩10分钟后，整体感觉还是相当出色，但两名跟随着的同伴AI似乎相当低，通常遇到敌人后就只会立刻上前乱砍，在攻击和辅助都十分失败，看来要有效对付BOSS还得要靠自己呢！

[文:猫太]

www.plumbook.cn

ROGUE GALAXY

Level5也许是最近上升得最快的游戏制作公司了，《勇者斗恶龙Ⅷ》让更多的玩家看到了它的制作实力，而这款原创RPG又是它再次展现其实力的时候。在本次TGS的SCE展区中《银河游侠》的试玩台是最多的，而试玩的玩家也非常多，足见该游戏的受关注程度。以银河为主题的这款游戏从目前公布的情报中我们可以看到游戏的场景非常丰富，不论是科技高度发达的星球还是充满热带雨林风情的星球，看来游戏中能够去的星球可是很多的啊。好，现在就让我们一起去银河探险吧！

文 邪魔天使

银河游侠	SCEJ/Level5	RPG
PS2	预定2005年12月8日	日版

挥舞着银河七星剑的赏金猎人




▲与沙漠之爪的相遇改变了杰斯塔的命运，这个谜一样的男子到底有什么秘密呢？

沙漠之爪 声 山寺宏一

专门以狩猎怪物为业的赏金猎人，拥有银河最高级别的猎人等级，沉着冷静，拥有精准的判断力，是一个谜一样的男人。他手中的剑"沙漠探寻者"是被称为银河七星剑中的一把，是传说中的武器。对于多尔根哥而言，他一直想将沙漠之爪纳入自己麾下，但不知为何登上多尔根哥船的却是杰斯塔。

技能

技能是消耗技能点数(AP)而习得的技巧，与普通RPG的魔法一样，本作中技能也分攻击系、辅助系和回复系等多个种类。另外，该游戏中习得技能并不是那么简单，游戏将采用一种比较特殊的系统进行技能的习得，不过到底是什么系统现在还不明确。另外，据说有了这个系统玩家可以给角色自由组合技能，以此来决定他们向何种方向发展，是战士系还是法师系，全凭玩家自己的喜好。



丰富多彩的技能

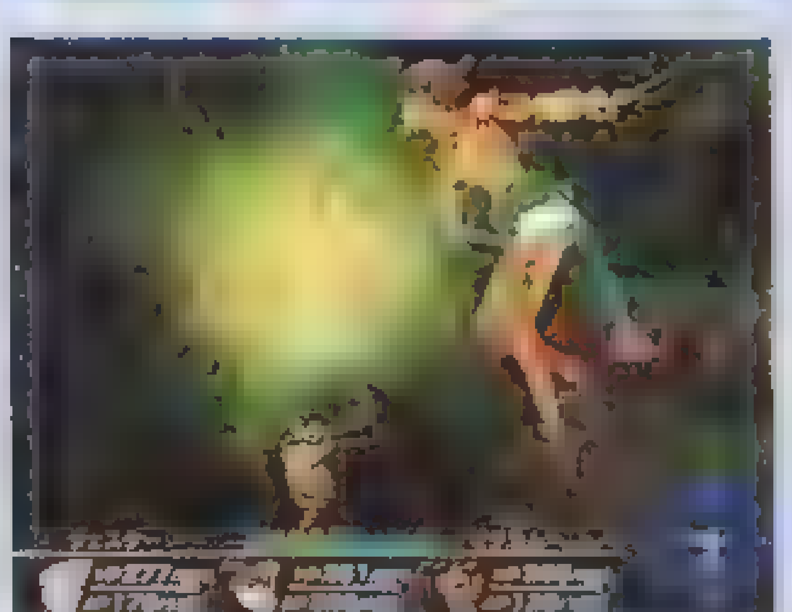

▲希沙拉的技能"小刀冲击"，看小刀上的气应该是冰属性攻击。
▲哲古拉姆的"雷"，看来这和雷魔法没什么区别了。

简单耐玩的战斗系统

对于一款RPG而言，与世界观、故事有同等重要地位的就是战斗系统了，本作秉承了Level5的传统，战斗是以动作为主。游戏中参战的角色有3名，角色可以在非战斗状态下随意更换，玩家可以操纵任何一名角色，以此来体会不同战斗方式带来的不同快感。



基本动作


▲本作具有独特的战斗系统，相信玩家能够体会到不同的乐趣。

战斗时玩家操纵角色能够做的基本动作有6种，其中有4种是攻击性的，这4种攻击性动作性能各异，所以即使是通常战游戏也能体现出其战斗的多样化。另外，由于每个动作的特点不同，所以有可能有某一个角色不擅长某种攻击的情况，比如远距离攻击不行、连续攻击很难形成等，因此战斗时要根据敌人以及当时队伍中的同伴构成来考虑攻击的方式。游戏中动作的操作非常简洁，所以玩家可以很快上手。

近/远距离攻击

在游戏中每个角色可以使用两种武器，一般而言就是分近、远距离两种，在一般的战斗中根据敌人的能力和特性使用不同距离的攻击是基本战术，但要注意的是有的角色可能对某种距离的攻击不擅长，这就需要进行仔细调整了。



连续攻击

顾名思义即对敌人造成连续伤害的攻击，在本次TGS的试玩上按普通攻击键就可以发出普通连续技，但是否能与同伴发协力连续技就不得而知了。连续攻击的威力都比较大，只是消耗行动槽比较快。




◀跳跃攻击的效果很有气势，但由于处于不稳定的姿势，所以在命中率上存在问题。

跳跃攻击

从空中发动的攻击，虽然不能构成连续技，但却可以给敌人造成比较大的伤害。要注意的是，跳跃攻击后的破绽比较大，容易遭到攻击，另外还受地形等因素的影响，所以使用时要谨慎。不过利用跳跃攻击打击空中的敌人比较有效。

© Sony Computer Entertainment Inc.
www.plumbook.cn

多尔根哥

声 饭冢昭三

银河中声名显赫的最强宇宙海盗



在银河中无人不知无人不晓的宇宙海盗，一眼看去就很有老大的架势，他的爱船名为多尔根亚克号，他就是这艘船的船长。多尔根哥性格易激动，手下们都很害怕他，但同时他豪迈的性格又深得手下的喜爱。另外，他还是希沙拉的父亲，这样的父亲能生出那样的漂亮女儿，只能说遗传学真是个奇妙的东西啊。



▶似乎因为什么事情绪[illegible]有这么一个老大[illegible]

TGS现场试玩感受

虽然该游戏的试玩台在SCE展区是最多的，但还是解决不了疯狂的玩家那狂热的热情。试玩版中可以进入三个区域冒险，由于时间关系笔者只进了其中的两个，一个是充满未来感的带有机械要素的行星，另一个是充满热带风情的雨林。试玩版中能够使用角色主要是杰斯塔、希沙拉和哲古拉姆。在未来感很强的行星上遇到的敌人居然是丧尸，这不得不让人感到怪异，而有热带丛林的星球其冒险除了步行还需要游泳。游戏的遇敌个人觉得与《超时空之钥》类似，虽然敌人在地图上看不到，但遇敌前会出现"WARNING"的字样，然后就在原地切入战斗画面，所以显得很流畅。战斗可以看到角色HP槽上方有个蓝色的槽，使用任何招式都要消耗那根槽，当槽消耗光后需要重新蓄才能再次行动，在蓄的过程中角色除了移动外不能进行任何攻击。另外，建议系统在试玩中也有出现比如希沙拉给杰斯塔的剑附上雷属性的辅助技能以及回复HP的技能。

游戏的场景做得非常细致，试玩版中的雨林场景尤为抢眼，郁郁葱葱的雨林，气势宏伟的瀑布以及雨林中的各种动物，看得出制作上在细节上非常重视。游戏中角色的装备不论是武器还是防具都是可以在外表上表现出来的，再次证明了Level5的高品质要求。在试玩版中还出现了一个神秘的系统——在一个界面中有许多空格，有的空格是连在一起的，而得到的道具有的可以镶嵌在这些空格处，其具体效果现在还不是很明确，但笔者猜测这与合成等要素有一定的关系。［文：邪魔天使］

建议

[illegible]

建议开始

在战斗中由AI控制的同伴随时有可能提出建议，画面上除了会显示建议的内容外还会有限制的时间，时间一到建议选项立刻消失。另外，执行建议所消费的AP也会有显示。当在限定时间内没有选择时，那么就是不执行建议，继续进行通常攻击。



建议选择

战斗中同伴提出建议并不是只有一条，有时会出现多个选项，这些选项都对应了各自的按键，玩家只要按下相应的按键就可以执行建议了。图中的"天使のくちびる"是攻击系技能，"トライヒール"是回复系技能，选择一定要谨慎。



▲到底采纳谁的见意完全凭玩家的喜好以及当时的情况。

建议实行

从图中希沙拉的动作来看，她选择了回复系的技能。建议系统虽然是在战斗时插入的，但它并不会破坏战斗的流畅性，而同伴不时提出建议，反而会觉得这的确是在和同伴一起并肩作战，不像有些RPG那样自己是自己，同伴是同伴，团队合作的重要性在该游戏中显得非常重要。



防御

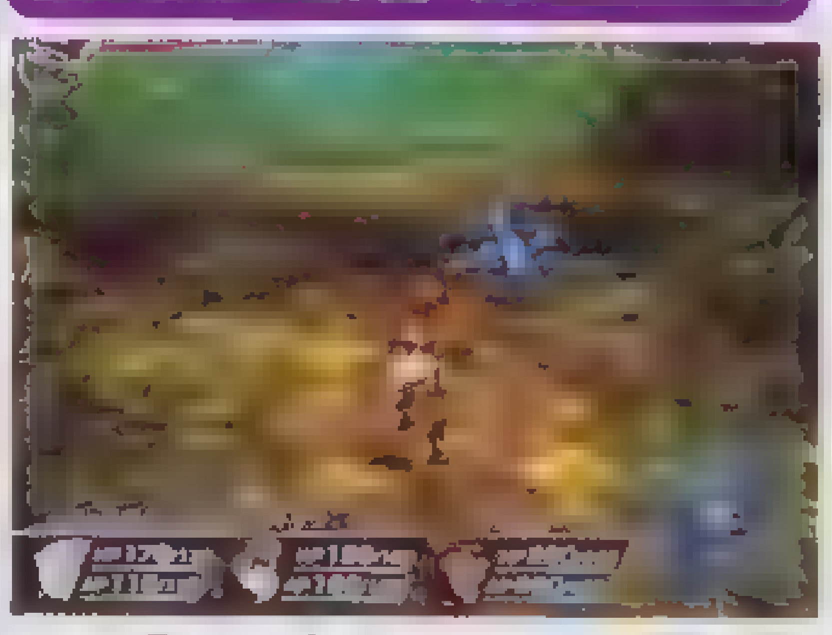
在体力比较少的时候使用防御是最实际的方法，而如果看到敌人要放大招时，防御也是减少伤害的不二选择。从目前公布的画面中，我们可以看到杰斯塔他们防御时并不是用盾，而是用手中的武器，看来游戏中要么就是没有盾牌的设定，要么就是特定人物才能装盾牌。

蓄力攻击

蓄力攻击属于强力的攻击技巧，与许多动作游戏一样，本作中的蓄力攻击有着同时打击广范围敌人的性能。不过既然是蓄力攻击，那么准备时间就比一般攻击要长了，但蓄力攻击的高攻击力是其最大的魅力。



锁定



遇到多个敌人时，决定攻击对象最方便的方法就是锁定，而在变换攻击对象时锁定也可以起到很好的作用。锁定敌人后按攻击键角色们会自动对着那个敌人攻击，与同伴一起对付强力敌人时，锁定就能发挥很好的作用了。

蒙夏

声 西肋保

虽然是只猫，但它可是副队长哦



▲从它那狡猾的眼神就知道此猫并非善类，虽然是只猫，但说话却经常一针见血，看得出它的头脑相当精明。

多尔根哥所饲养的一只猫，可不要小看了这只猫，它可是会说人话的，并且在各个方面都辅佐着多尔根哥，是多尔根多宇宙海盗团的副队长，虽然它的官衔不高，但对下面的人总是飞扬跋扈，而且还是个见风使舵的好手，从它的外表来看就知道这只猫并不是那么温顺可爱。

www.plumbook.cn



29年前

文 卡伦

日本近海的孤岛——夜见岛
岁月流逝，时代变迁
这个封闭且有着自己独特风俗的小岛也渐渐发生了变化
迁来居住的人越来越多，建筑物也越建越多
但在某日深夜0：00，海底电缆不知为何被切断了
整个岛都因停电被笼罩在了黑暗中
然后——
岛上所有的人都消失了
夜见岛就在那一夜之间变成了无人岛
这个前所未有的奇怪事件，直到今天还没有人能解开谜团

现代

不知受到了何者的引导，一些人来到这个废弃的岛上
深夜0：00，从红海那边传来了SIREN之音
原本29年前消失的那些人回来了
但却是以异形的形态……
惨剧之夜再度来临
然后，噩梦般的侵蚀开始了……

死魂曲2	SCE	A·AVG
PS2		

2003年11月，SCE推出了一款名为《死魂曲》的恐怖游戏。游戏一经推出，便以其令人心惊胆寒的恐怖气氛塑造吸引了无数恐怖游戏爱好者。发生于日本乡村——羽生蛇村的那一幕幕交织着恐怖与绝望的景象直到现在还令许多人念念不忘。而在明年2月，《死魂曲2》也将再度引领我们进入那黑暗笼罩一切的世界中。

红色的海洋与红色的天空，尸人与暗人，光与暗的轮舞……

2006年2月，地狱般的恐怖将再度来袭！

夜见岛

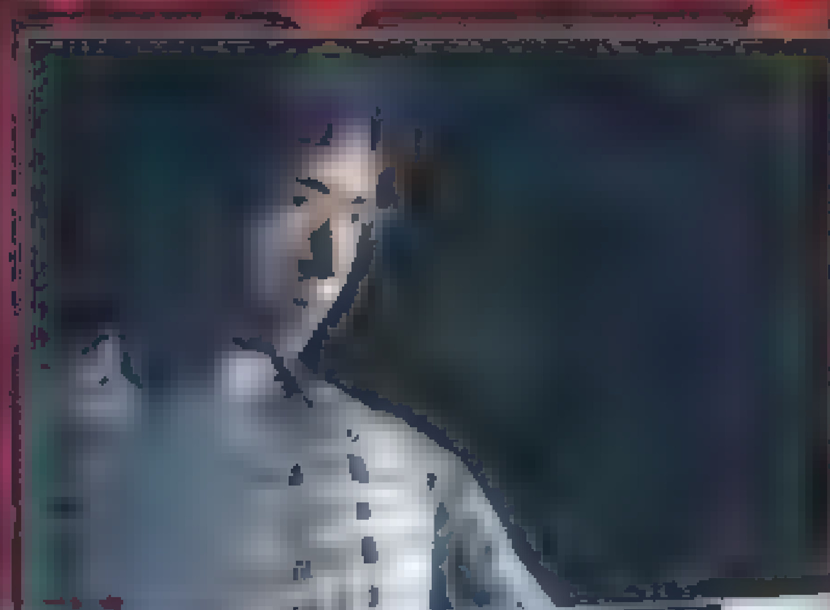


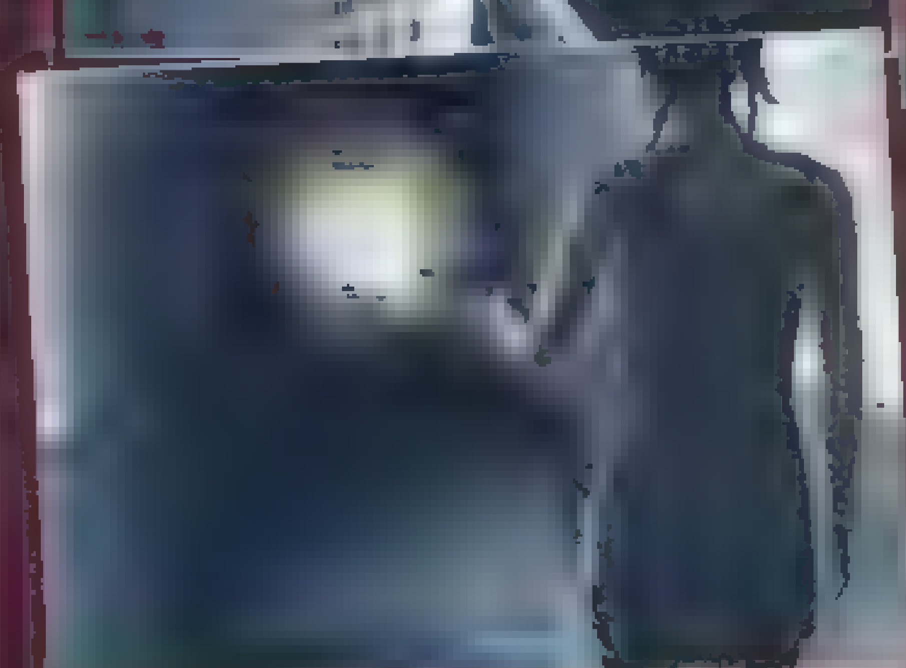

本作的舞台，29年前，在某起原因不明的大停电事件后，岛上所有的人都消失了，只留给了世人无数的困惑与疑问。而现在，随着响起的SIREN之音，无数的尸人从冥界随着那红色的海浪再度回到了这里。



七大关键词

登场角色





与前作一样，在本作中可操纵的角色也有数人之多，目前所知的就已经有6人，包括为了取材而来访的杂志编辑一树守，被尸人袭击的神秘少女岸田百合，以及自卫队队员，盲眼作家，通缉犯和占卜师，而且肯定还会有新的人物登场。

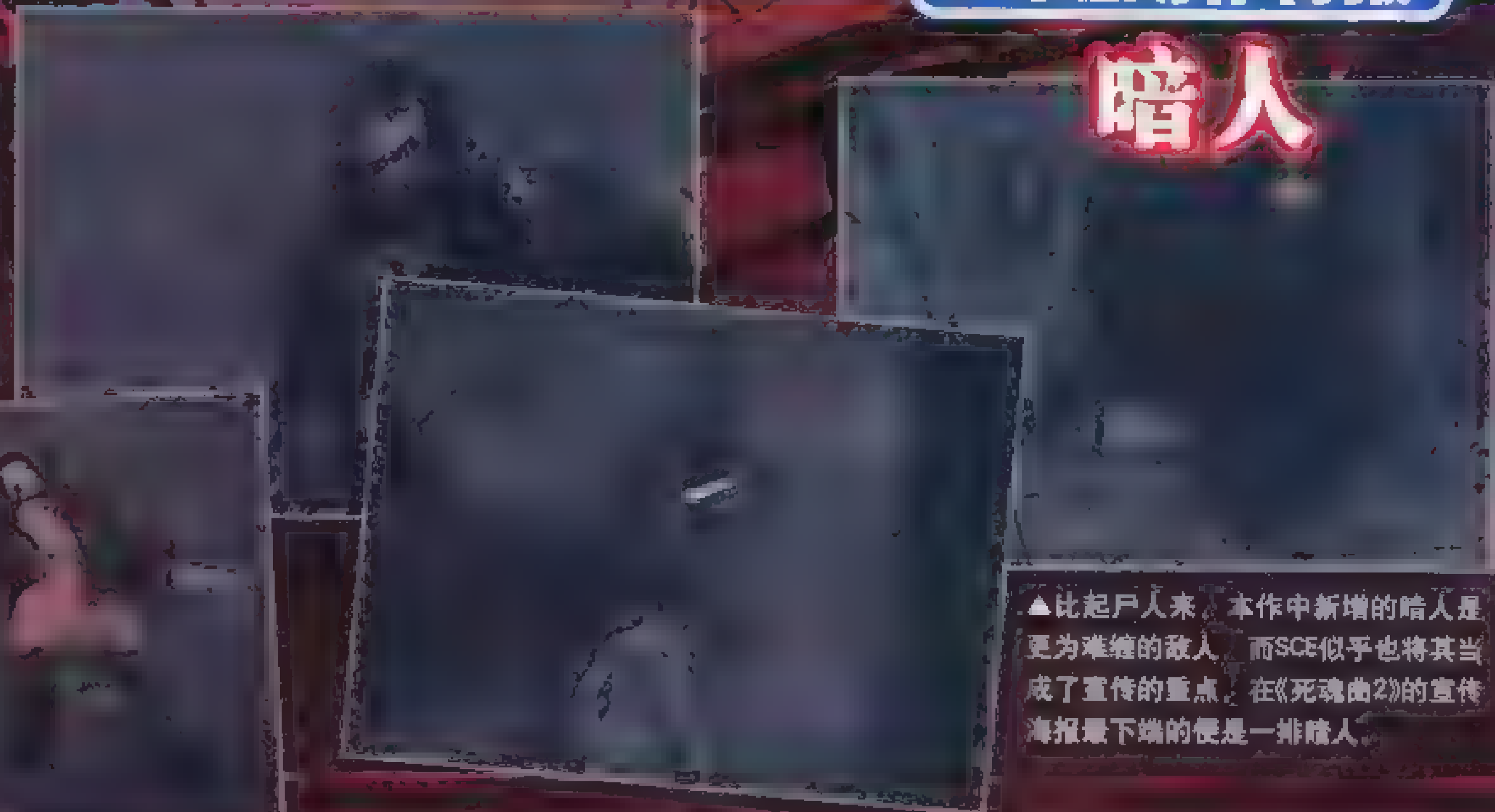


& 3DM SMV
www.plumbook.cn

本作新增的敌人，被黑暗所牢牢禁锢，既不是人类也不是尸人的第三种存在。暗人拥有远远凌驾于人类之上的智力与能力，当人类面对他们时就会从心底里感觉到自己的无力，而与暗人惟一对抗的手段，便是能够切裂黑暗的光线。不过，即使让暗人沐浴在光线中，也不能保证一定能击败他们……



暗人



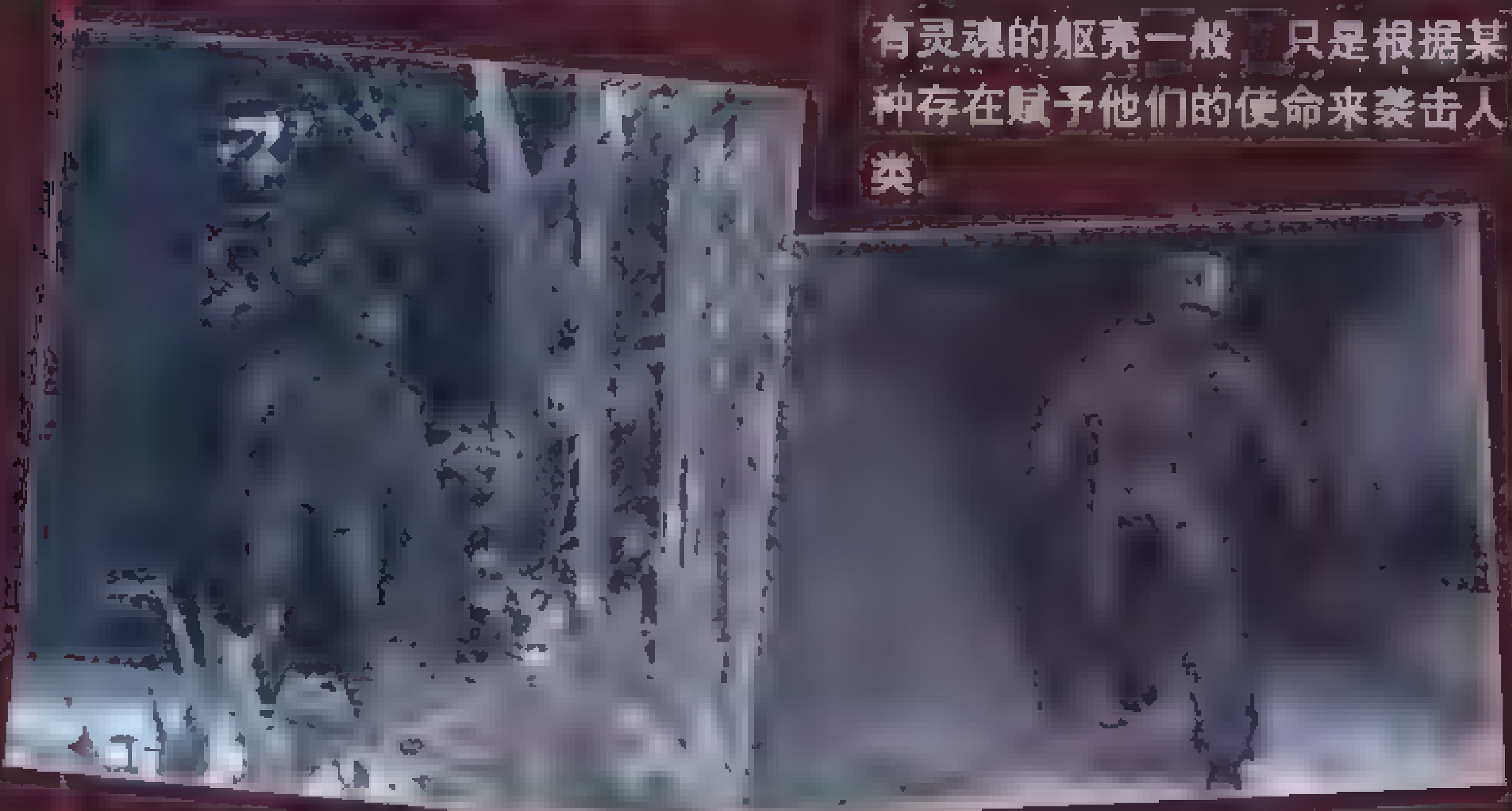
▲比起尸人来，本作中新增的暗人是更为难缠的敌人，而SCE似乎也将其当成了宣传的重点。在《死魂曲2》的宣传海报最下端的便是一排暗人。



▲尸人远比其他游戏中的丧尸可怕得多。

尸人

先前他们是人类，但现在的他们则是从死亡的咒缚中解脱出来的"人"。尸人拥有不死的肉体，因此从不畏惧死亡。他们没有害怕的东西，没有渴求的东西，也没有自己的目的，就像没有灵魂的躯壳一般，只是根据某种存在赋予他们的使命来袭击人类。



幻视

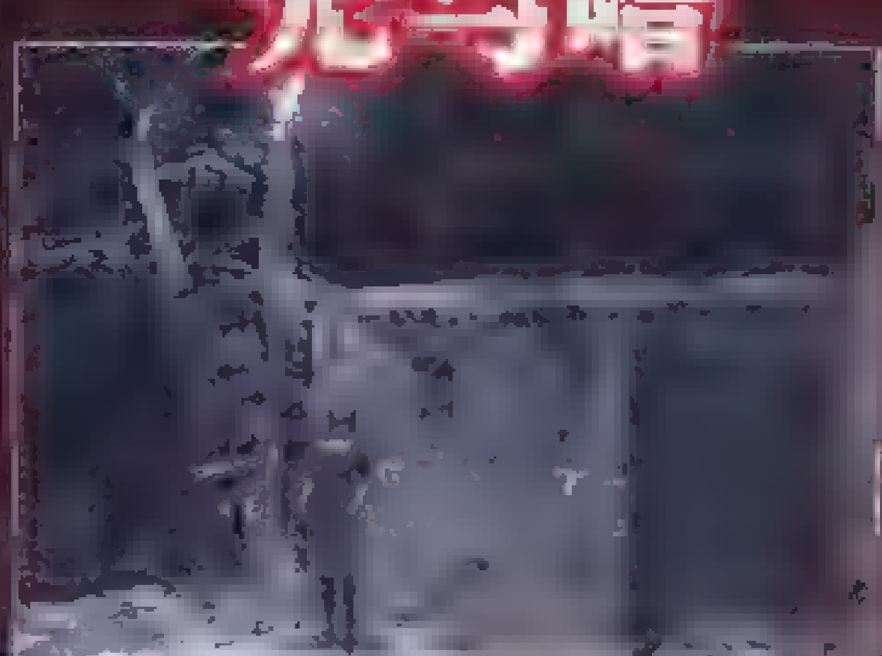
"幻视"是本系列的招牌系统，玩家可以通过此系统与其他人、尸人的头脑连接，从他人的视点来把握尸人的位置。一反从来的恐怖游戏极力隐藏敌人位置的做法，也进一步增强了紧张感。在本作中，除了尸人之外，玩家还可以利用动物的视点，而且在特定情况下，玩家还能利用幻视看到过去发生的某些事情。





光与暗

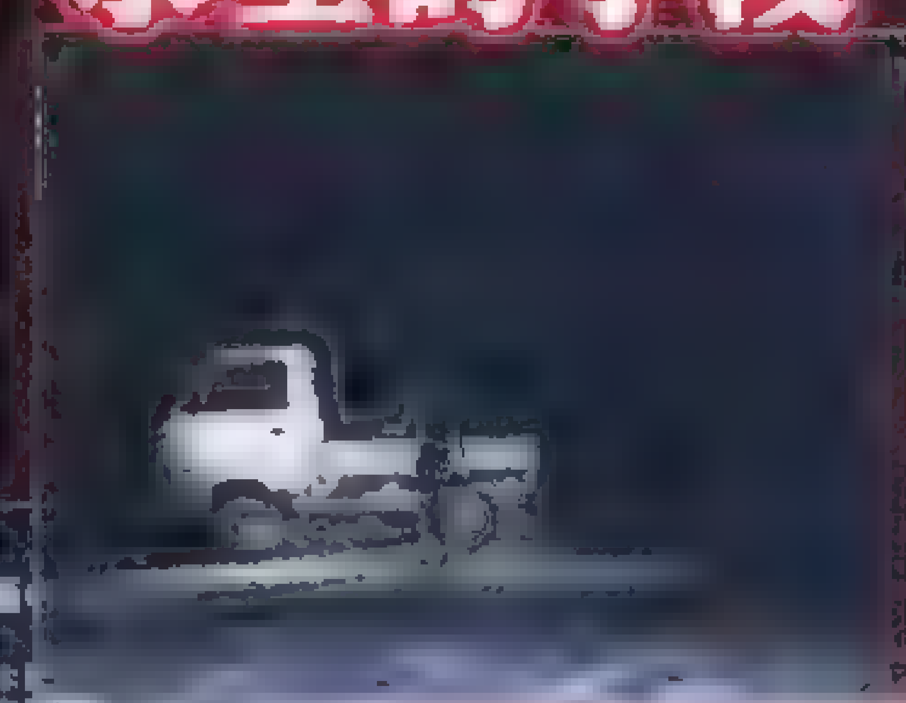
整个夜见岛已经完全被黑暗所笼罩了，在这伸手不见五指的世界中，每个人都会感到不安与恐怖，这与性别及年龄无关，而是人类的自然本能。而在这黑暗的世界中，惟一给人们带来希望的，就是手中手电筒那放出的微弱的光线。在这个岛上，人们的生命也将在这光与暗中摇摆不定，就如同那风中的残烛一般。

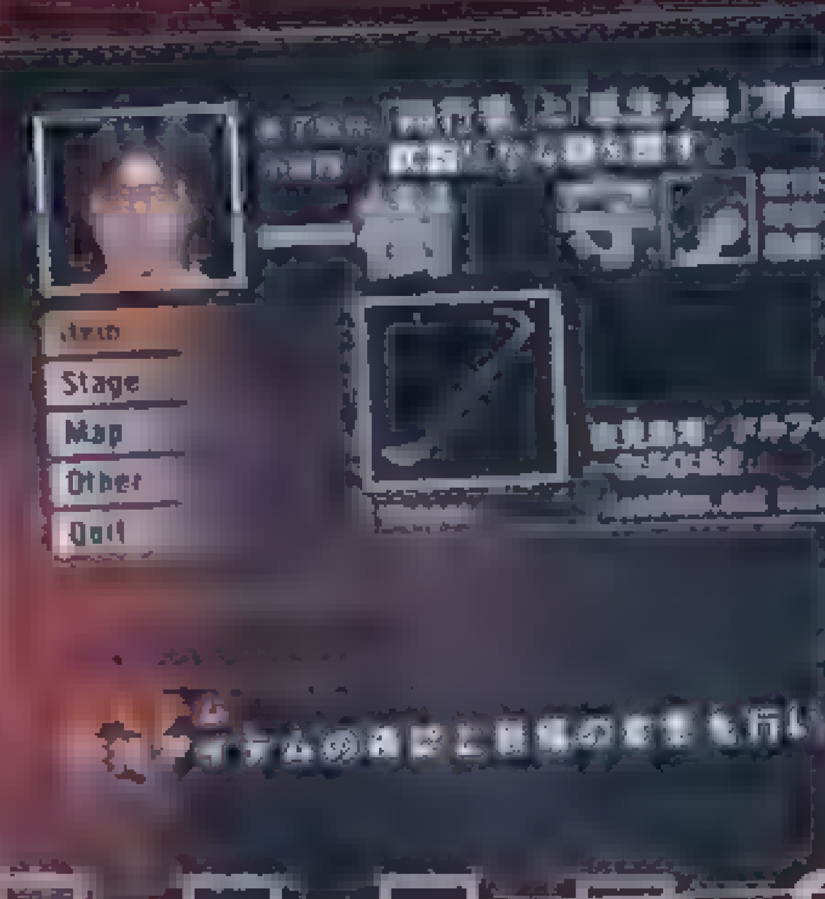




求生的手段

前作最为人诟病之处就是难度过高，我方操纵的角色在面对尸人时经常是毫无还手之力，经常性死亡导致的结果就是恐怖度的下降。而在本作中，玩家的动作以及可使用的道具将会大大增加，相信这也会令本作的战略性得以提升。







▲通过宣传影像便可以看出，本作新增的武器非常丰富，而且还追加了可以赤手空拳攻击敌人的设定。

&3DM SMY
www.plumbook.cn

SEGA RALLY 2006

世嘉拉力 2006	SEGA	RAC
PS2	2006年1月	日元
		推荐玩家年龄：全年龄

自1995年《世嘉拉力》在街机登场以来，"《世嘉拉力》系列"一直拥有着很高的人气和众多忠实的FANS。在最新作《世嘉拉力2006》中，我们将再次体会到"《世嘉拉力》系列"的最大特征——越野的乐趣以及驾驶的爽快感，并将体会到真实细致的操作感觉。下面就为大家介绍一下经过大幅进化的《世嘉拉力 2006》。

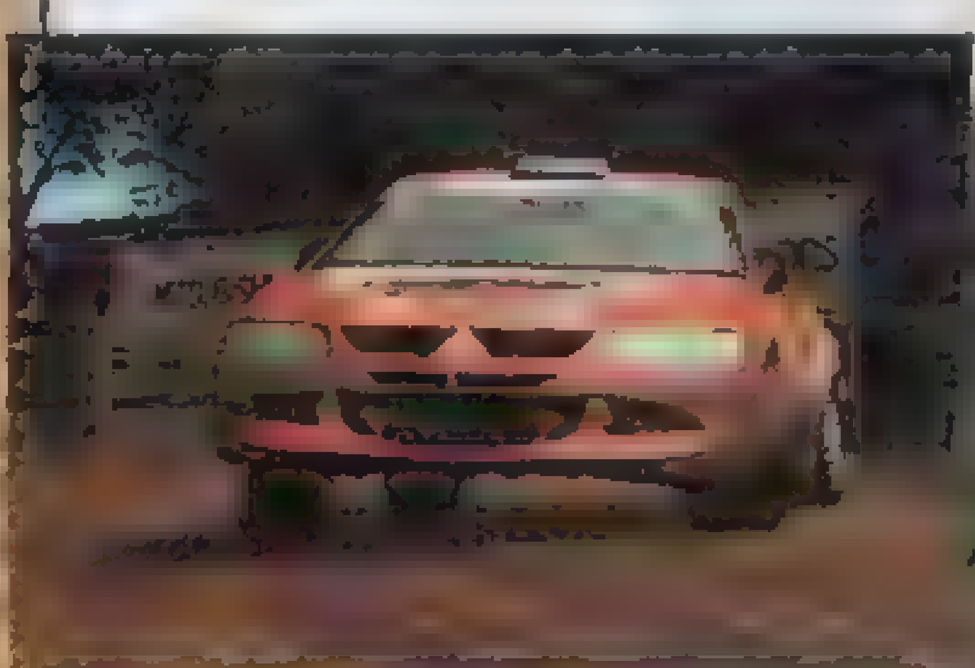
追求至高驾驶乐趣的汽车拉力游戏

文 阿迪



赛道

在本作中将启用赛道自动生成系统AGC，也就是说即使进行相同的比赛，比赛中的赛道也将会随机发生变化。虽然这样会降低通过反复练习使所用时间不断缩短的快感，但通过AGC生成的无法计数的赛道，一定不会使玩家对反复进行比赛感到厌倦。





▲从完完全全的沙地到坑洼不平的石子路应有尽有，就算是相同的赛道，路面也不尽相同。



▲即使是同样的柏油路，轮胎对于公路赛道和环形赛道的抓地力也是有所区别的。

模式

在本作中将有街机模式、最速模式和生涯模式3个模式可供玩家选择。其中最引人注目的便是系列历史上首次加入的生涯模式，关于该模式在下面有简要的介绍，但具体将怎样进行、赛道和车部件的种类等还未明了。请大家密切关注本刊今后的相关报道。

街机模式 Arcade

在街机模式中玩家将体会到与置身在街机厅中相同的感受。本模式共有4关，在每关的开始玩家将会处于15辆参赛车辆的最后一位，玩家必须要在限定的时间内超越前面14名参赛者到达终点，才能顺利晋级。

比赛从最后一名开始！

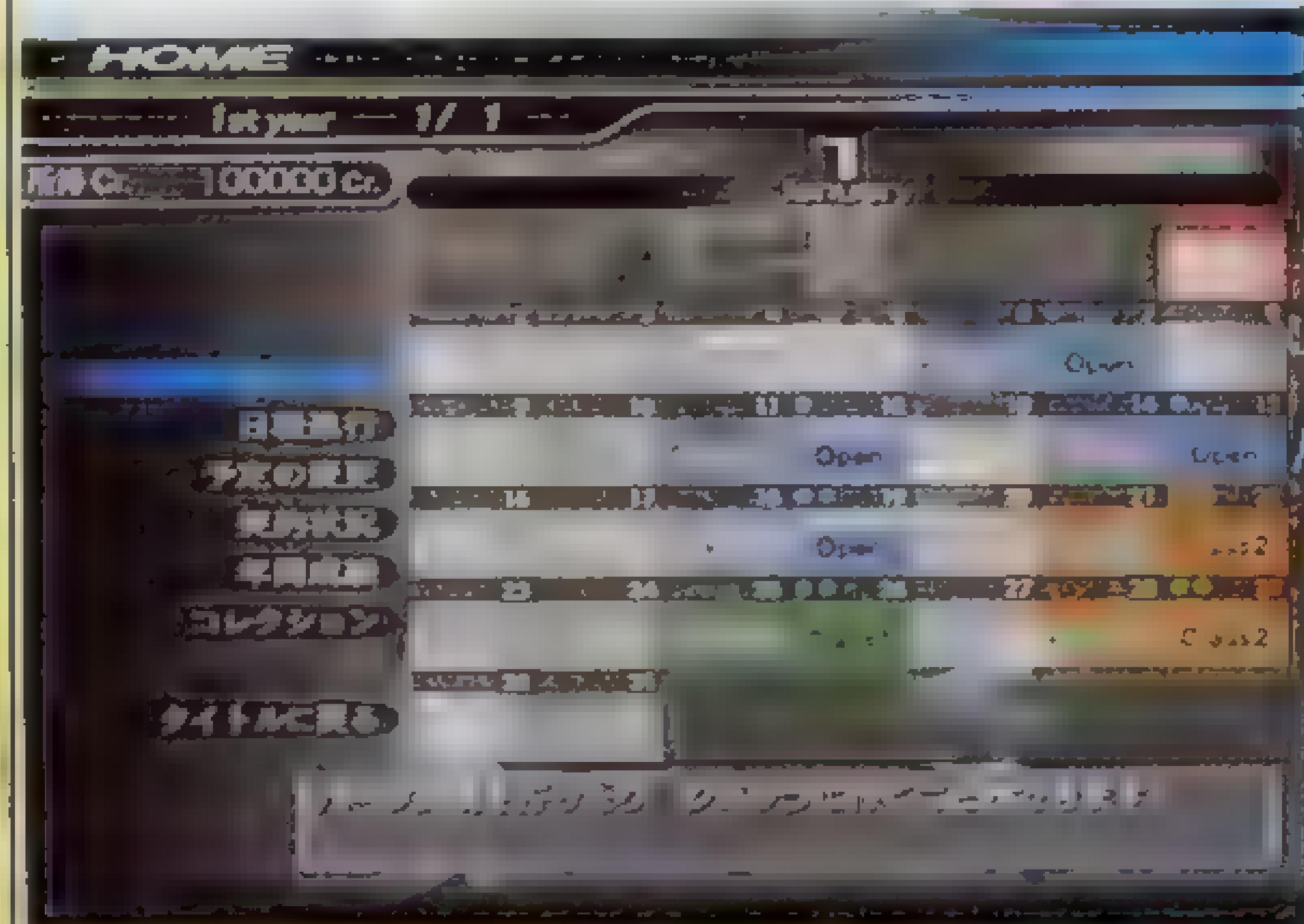




▲比赛开始以后就要奋起直追，要追赶14位赛车好手可不是件易事。

生涯模式 Career

在生涯模式中玩家将从一名业余赛车手开始向成为职业赛车手而努力，继而体验作为一名赛车选手的一生。游戏中玩家将参加各种不同的比赛，渐渐地累积经验和评价，还可以使用比赛中获得的奖金为自己的爱车进行改装，从而在接下来的比赛中获得更好的成绩。



◀选择参加的比赛。从赛事日程表中自由地选择喜欢的赛道进行比赛。

最速模式 Time Attack

挑战速度的极限，争取在最短的时间内跑完全程。在其他模式中出现的赛道和车体都可以在最速模式中选择，玩家还可以通过该模式来熟悉赛道，进行练习。

©SEGA Corporation 2005 ... All rights reserved



你可以生存吗？
新舞台！新角色！新挑战！

文 多边形



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

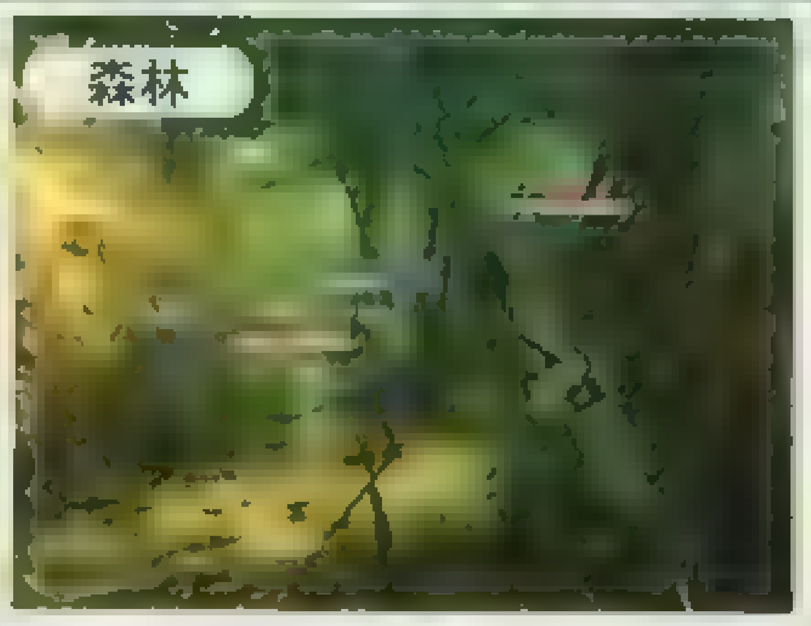
潜龙谍影3 生存 Konami ACT

PS2 12月22日

《潜龙谍影3 生存》作为《食蛇者》的资料片，在本次TGS上又公布了更加详细的情报。之前我们已经知道了本作将是"《MGS》系列"首次加入在线对战模式，玩家将以"MGS的方式"进行面对面的决斗，只要有心，人人都可以成为Snake（笑）本次公开的情报中，除了有各个战斗舞台的情况外，还有加入战斗的神秘人物，另外游戏的初回生产版的内容也正式公开了。

你能适应这些生存的舞台吗？

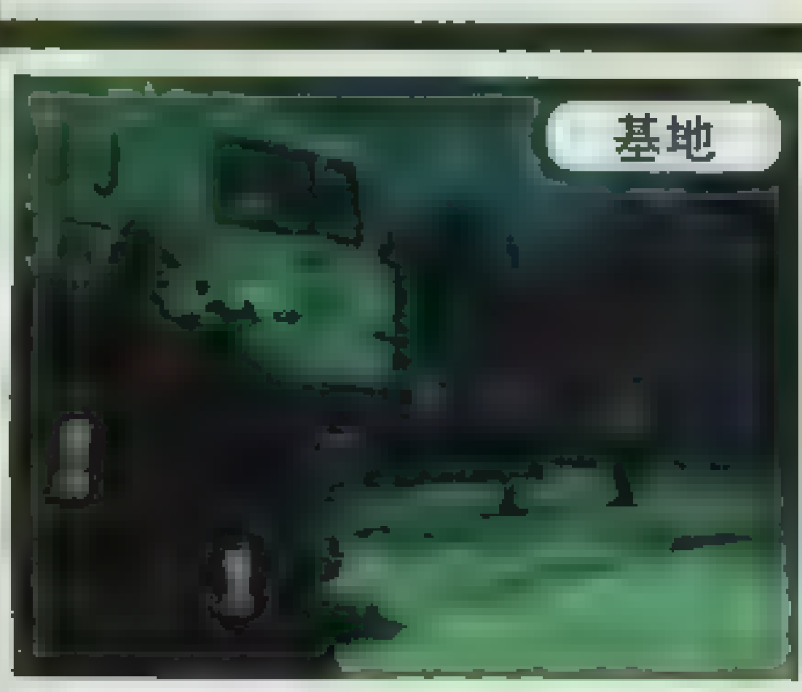
玩过"CS"的玩家都知道，这个游戏的地图是最具魅力的地方，每个关卡都有各自的特点和特性，只有全面掌握每张地图的信息，才能做到在战斗中来去自如。本作中的地图也是十分丰富，下面大家就来看看吧！



▲森林的舞台各处都充满了危险，但是树木等植物又会是你的天然屏障，如何能在这残酷的环境中求得生存，将充分考验玩家的野战经验。

▼山头的碉堡成为攻坚战的必发地点，对于攻防双方来说这里都是考验耐心的地方，建筑中的坑道成为藏身的地点，但是一旦交火便不可避免一场惨烈的战斗





▲夜色笼罩的基地同样充满危机，利用黑暗来隐藏自己无疑是明智的选择，这里是狙击手发挥实力的地方，但是盲目的开火只会让自己暴露目标。

▼已经被战火摧毁的城市废墟也成为了战场，建筑物中成为藏身的最佳地点，这里的战斗很容易形成僵持的状态，队友之间的合作变得非常重要。



新角色火爆参战！



之前我们知道在战斗中可以使用游戏中的任意角色，例如Ocelot、莱科夫等人，但是没想到还有一名神秘角色也参与到战斗中了！她就是在《摔角玫瑰》中人气第一的日之本零子小姐！没想到外表柔弱的她除了拥有摔角的绝技之外，对于武器也十分在行！而日之本零子的反面角色丽琥小姐也会加入到游戏中哦，她俩的CQC技巧是独有的背投摔，真是好想快点扮演她们啊！





令人垂涎欲滴的初回生产版！

包装豪华的初回生产版将采用超大容量的3张DVD！第一张DVD包含的是《食蛇者》的游戏内容，除了增加"EUROPEAN EXTREME"难度之外，更有大量的迷彩收录其中。第二张DVD里除了收录有新增关卡的"猿蛇合战"之外，最重要的就是"在线模式"了，而第三张DVD则收录了游戏中所有的过场动画并重新剪辑为总长度3个半小时的影片。除此之外，包装中还付送一款在线对战专用的耳机，可以让你和你的同伴在战斗过程中实时交流。



©1987 2005 Konami

www.plumbook.cn



天下人

天下人　SEGA　SLG
PS2

时间是日本战国时代、对手是日本战国群雄、目的是统一日本……一说到这样的游戏，想必大家的第一反应都是"Koei"吧！但这款《天下人》却是SEGA的作品。不过如果有人敢怀疑SEGA做SLG的实力，从MD时代过来的老玩家都会将他都视至死。目前官方只公布了织田信长和归蝶两名主要角色，而他们的声优分别是池田秀一（曾配过"赤色彗星"夏亚）和潘惠子（曾配过《机动战士高达》里的拉拉·辛）。这两位可都是前辈级的声优了，真不知道SEGA请这两位来是不是在恶搞……

文 纱迦

假想战国的魅力

本作的人设是一大亮点，担任人设的是最近以《三国志大战》而闻名的狮子猿。在游戏中玩家要从众多战国名将中选出一位来夺取天下，每位武将都有自己独立的故事，目前只公布了织田信长和浓姬两人。本作还很注重剧情，主线剧情分量十足，而且分支非常多，故事的发展将会随着玩家的行动而不断发生变化，多重结局设定想必也是少不了的。





又名浓姬，是织田信长的夫人。她在出嫁前曾接受父亲斋藤道三的密令，要刺杀信长并夺取他的领地，不过最后一直没有采取行动。她年纪虽小，但聪明贤惠，一直在背后支持信长的统一大业。不知她会不会披挂上阵呢？

归蝶
声优：潘惠子

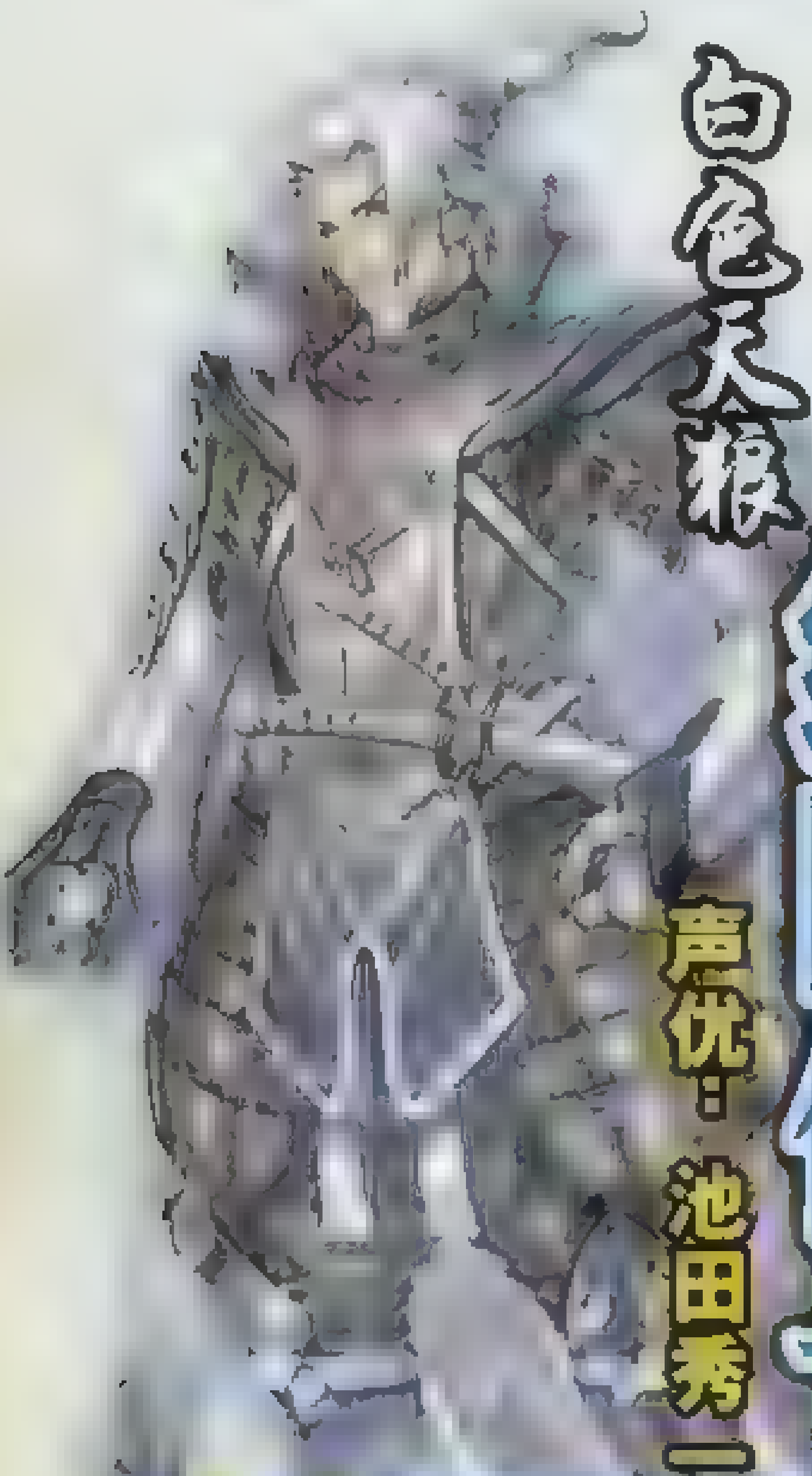
"天下人"这个词，在日语和汉语里的意思大不相同。日语里的"天下人"指的是夺取天下的人，本作的标题便已昭示了游戏的主旨。在日本战国时代，想当天下人的人可不止一个，只有将所有对手都战胜的人才能成为天下人。在游戏中会有大量史实战役出现，根据目前已公布的情报，出场角色已初显端倪！

再现惊心动魄的战国名场面！



严岛之战

西国双雄毛利元就与陶晴贤的决战。毛利军在气候的掩护下，偷袭陶晴贤本阵得手，是一次以少胜多的著名战役。这一仗在以往的游戏中很少出现，这次终于在《天下人》中出现了。



白色天狼
织田信长
声优：池田秀一

长筱之战

织田·德川联军与武田军的决战。在此战中，信长用"铁炮三段击"战术击败了当时号称最强的武田骑兵，导致武田家就此一蹶不振。这一战在游戏中想必要到后期才会出现了。



手取川之战

有"军神"之称的上杉谦信生平与织田信长打过的惟一一战。织田军士兵因畏惧上杉谦信之名而战意尽失，最后上杉谦信大获全胜。如果织田军打赢的话，会不会出现分支呢？



二条城之战

织田信长与足利义昭的决战。从图上可以看出，织田军使用了火计，如果不赶快行动的话，大火就会熄灭哦！（比较寒的是图片上细川藤孝的名字写成了细川藤考……）



对于织田信长这个角色，相信不用再介绍了。值得注意的是，一般信长在游戏中都会以"第六天魔王"的形象出现，而在《天下人》里却是一位孤高的军事天才，因为过去曾因为某件事情而一夜白头，所以被人称为"白色天狼"。



即时演绎的战斗

关于游戏的系统，目前公布的情报很少，现在看来，本作的战斗有些类似于《决战》，以半即时战略的方式进行。玩家要根据当前的战况来随时改变自己的方针，必要时还得亲自出马手动控制战斗。游戏中出现的兵种有骑马队、足轻队、铁炮队，此外还会有水军、大炮这样的特殊兵种。本作还可以利用气候来克敌制胜，并且同样有各种各样的计略可以使用。

©SEGA/SHADE,2005

.hack//fragment

ONLINE ✕ OFFLINE

文 猫太

.hack 断片	Bandai	RPG
PS2 .hack fragment	2005年11月 日	

在游戏版的四部曲完结后，"《.hack》系列"沉寂了将近两年时间。正当玩家们以为本系列已经划上了圆满的句号时，新作的情报在今年的E3展中像闪电般袭来。首先是预定明年发售的全新三部曲系列《.hack//G.U.》，接着是这款以2003年的"《.hack》四部曲"为蓝本，并加入玩家期待已久的网络模式的新作。网络游戏的世界可以依靠开发厂商的意思而逐渐扩大，而在游戏中能与更多的玩家一起冒险就是网络游戏爱好者们的最大乐趣。《.hack》这部以网络游戏为主题的作品本身就拥有一个十分优秀的架构，这次正式的网络化也是实现大部分FANS的期盼。但由于国内要实现游戏的网络环境比较困难，所以下面只重点针对Offline模式作介绍。



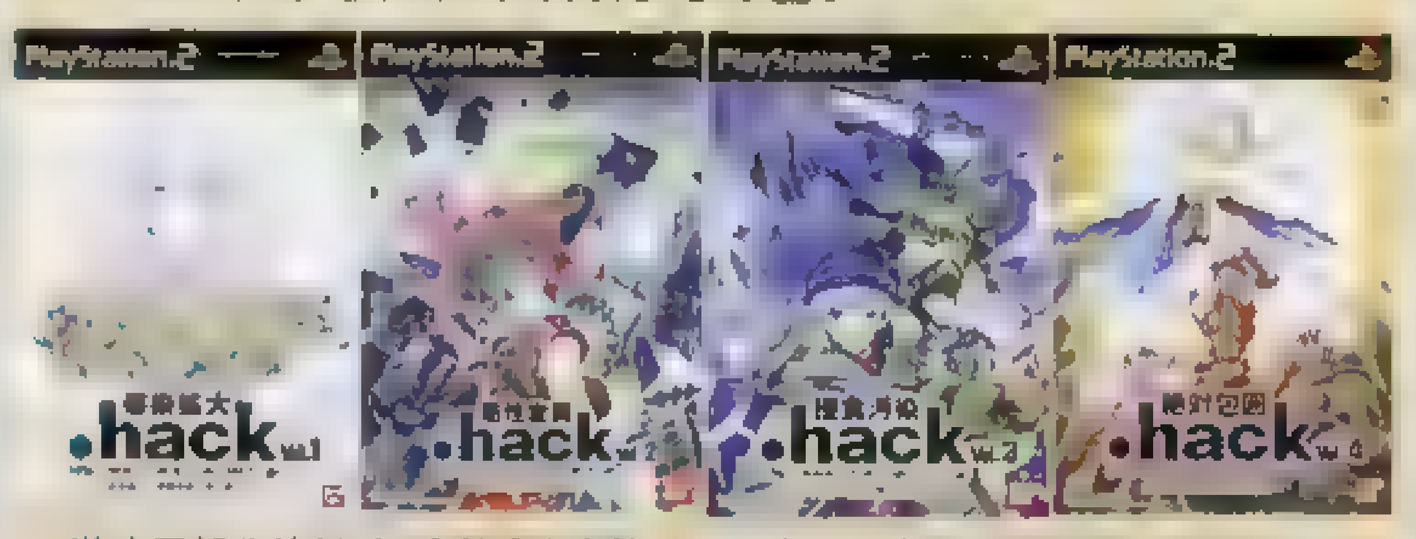


关于Online模式

Online模式中，玩家可以在游戏世界中与其他玩家所创建的角色一起冒险。由于交流的需要，玩家也必须购买一个专用键盘，条件十分难实现。但Bandai公司也十分厚道，玩家在利用Online模式时是不收取任何费用的。(除网络基本费用外)基于网络游戏的普及时间，网络提供的时间将会到2006年11月为止。

关于《.hack》

《.hack》是一部通过漫画、游戏和动画等方式描述在整个"The World"网络游戏世界中所发生的一些奇异现象。不少玩家在进入游戏后遇到未知的情况并在现实世界中变成了植物人状态，而突然出现的神秘白发少女和赐予主人公的黄昏腕轮就成为了事件的核心关键。虽然各个版本中所出现的角色都不尽相同，但总体还是围绕着The World世界。游戏以虚拟网络游戏的系统以及众多出色的系统获得了不少玩家的青睐，而数个版本在故事上的联动也成为了Bandai的".hack计划"获取巨大成功的秘密。



▲游戏四部曲的封面，系列受欢迎的另一秘密是请来了尾浦由纪(音乐)和贞本义行(插画家)等知名人士。

Offline模式

如果玩家单纯是体验游戏的故事，那么可以选择Offline模式。要运行此模式无须连接网络环境，玩家在创建了自己喜爱的职业和角色样貌后就可以在The World的世界中畅游。在Offline模式下，玩家的主要目的就是在自己组合的迷宫中畅游、提升等级和寻找更强的武器。在Offline模式下的所有状态都是与Online模式联动的，所以建议初学者还是先到Offline模式中熟悉一下游戏的系统。当玩家获取其他角色的通信方式后，就可以在游戏中的城镇随时呼叫他们一起冒险。这些拥有自我意识的NPC中，有不少是玩家们熟悉的面孔哦！下面会向大家逐一介绍已经明确的角色。(除以下角色外，《.hack》的男女主人公和《.hack//黄昏的腕轮传说》的男女主人公也被证实将会在该模式中登场)



雷切尔

源自：游戏《.hack》

比起冒险，她更喜欢在游戏中策划各种活动，是一名乐天派的女剑士。



月长石

源自：游戏《.hack》

几乎不对其他玩家说话的角色，但还是被前作主人公的优秀交际能力给说服而入队。



司

源自：动画《.hack//SIGN》

被封印在游戏中不能返回现实世界的咒文使，自从认识米米尔后开始拿出勇气。



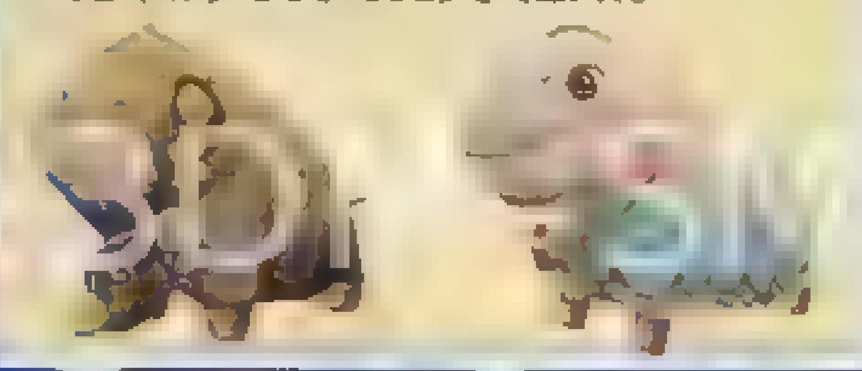
玛

源自：游戏《.hack》

因说话欠缺道德而成名的剑士。似乎在每一句说话中都带有隐喻。

TGS现场试玩感受

基本上，游戏的画面和音乐都是完全照搬了前4作，系统、界面、地图等要素几乎都没有发生变化。但由于这次玩家使用的是自己创造的新角色，所以进入游戏后的角色选择将会是其中一大亮点。游戏一共有8种职业提供给玩家选择，双剑士、单手剑士、重剑士、重斧士、重枪士、魔术师等，而且还可以更换职业整体的颜色和高矮肥瘦，创造一个完全属于自己的角色。可惜这样照搬的做法不太明智，有不少玩家在体验过后都露出了一脸不满的表情。[文：猫太]



©Project.hack ©BANDAI 2005

www.plumbook.cn

TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス

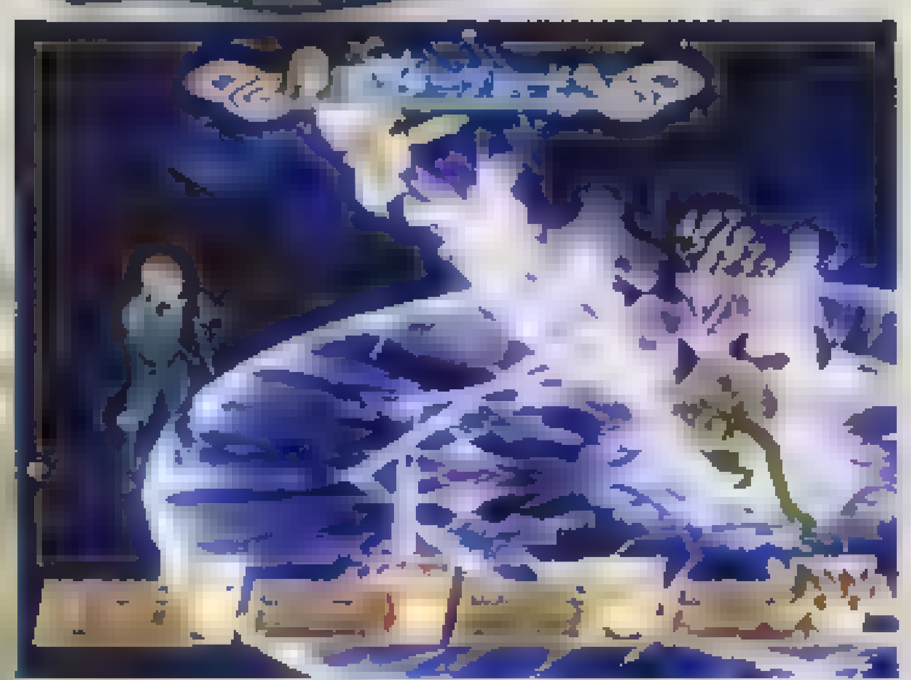
文 邪魔天使

深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	2005年12月15日	日版
对应周边未定		对应玩家年龄未定

正如大家之前所猜测的一样，作为"《传说》系列"的10周年作品，游戏的发售日定在了10年前《幻想传说》发售的日子。作为一款具有意义的作品，Namco这次显得非常用心。游戏的风格类似于《仙乐传说》，但是针对PS2的机能进行了一些细节上的调整，不仅让画面显得很鲜艳漂亮，而且在流畅性上也比PS2版的《仙乐传说》进步了不少。游戏距《神话传说》发售只有2个多月，如此短的时间内能享受到两部《传说》，不得不说是玩家的福气，就让我们一起来等待这款10周年纪念作品的发售吧。



杰德·卡提斯 Jade Curtiss



▲虽然是个魔法型角色，但杰德的武器却是物理攻击力强劲的枪。

- 声优：子安武人
- 年龄：35岁
- 性别：男性
- 身高：186cm
- 体重：74kg
- 职业：谱术士

玛尔库特帝国军的上校，优秀的谱术士，同时也是一名枪术高手。经常面带笑容，但实际上心中在想什么，谁也不知道，而他也是玛尔库特皇帝皮奥尼9世的心腹。另外，他还被称为"死灵使"，士兵们都很畏惧他。游戏中，他在执行代号为"陶塔洛斯"的任务时与卢克一行相遇了。

阿妮丝·塔特林 Anise Tatlin



▶可爱的阿妮丝坐在布娃娃上战斗，布娃娃的表情好猥琐……

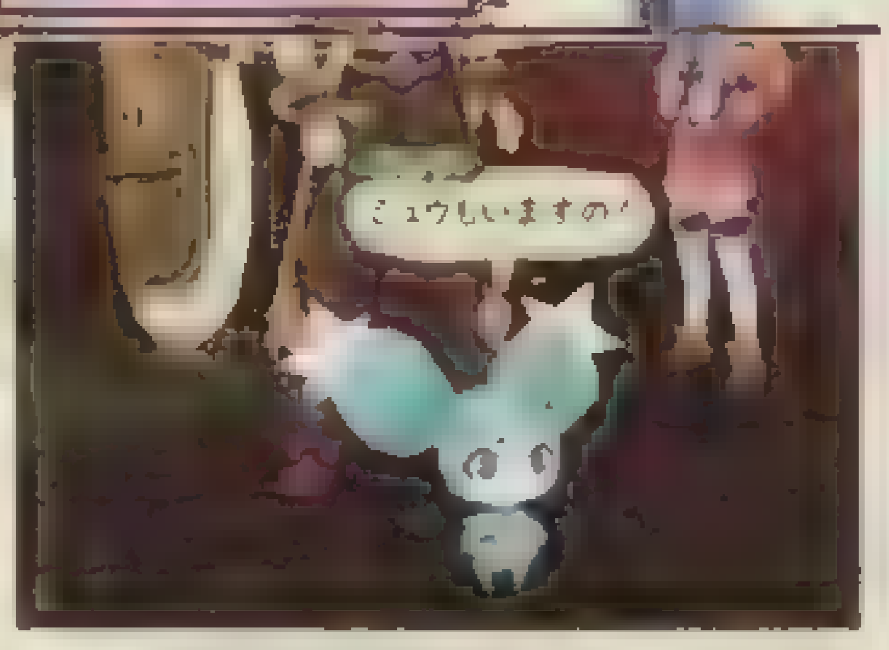


- 声优：桃井春子
- 年龄：13岁
- 性别：女性
- 身高：152cm
- 体重：42kg
- 职业：人偶士

罗伦莱教团最高指导者"导师伊昂"的守卫，是个开朗的小女孩。阿妮丝的职业为人偶士，战斗时背上的布娃娃"德永"会巨大化，她就坐在上面进行战斗。阿妮丝一直都想成为一名贵妇人，所以她自从和卢克认识之后，就以未来的公爵夫人为目标而不断努力着。

缪 Mieu





▶缪腰上套着的那个环就是巫术环了，这可是系列的常见道具哦。

- 声优：丸山美纪
- 年龄：?岁
- 性别：?
- 身高：?cm
- 体重：?kg

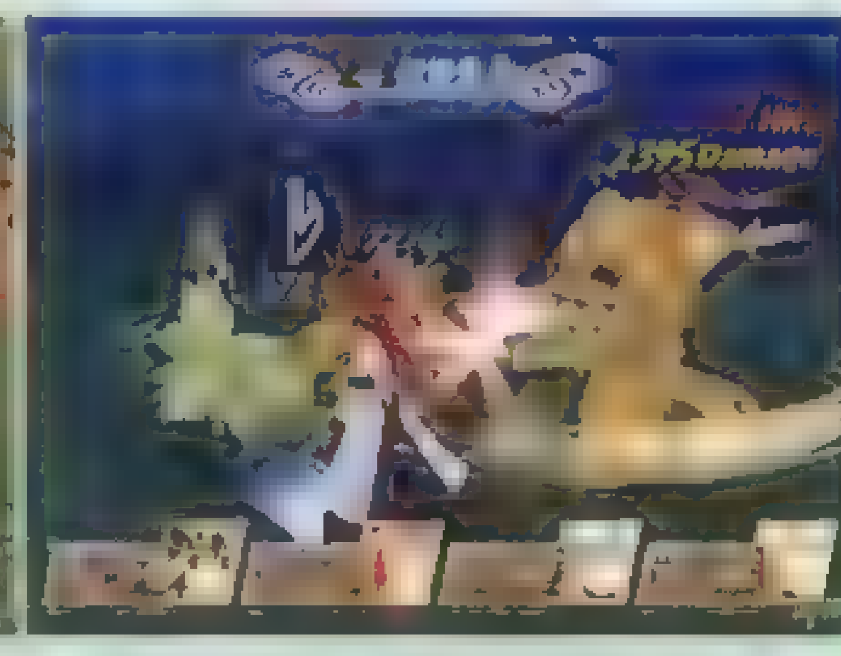
缪是齐格尔族的小孩，齐格尔族是罗伦莱教团的圣兽，它们一般是群居在森林里。缪腰上的那个圆环就是系列常见的巫术环了，有了这个环，缪不仅能听懂人的话，而且还可以利用环的音素力吹出火焰。

战斗系统 Battle System

"《传说》系列"的战斗系统每一作都有那么一点变化，而每一作的战斗都是最下工夫地方。玩战斗，这也是《传说》吸引玩家的重要因素之一。在这次的《深渊传说》中，游戏将采用"自由变动式线性战斗系统(FR-LMBS)"。这是《仙乐传说》中的"多线式战斗系统(ML-LMBS)"的进化，游戏中玩家可以按住一个键让角色在战场中自由跑动，这称为"Free Run"。由于战场内的移动更自由了，所以大大增加了战略的多样性，也让战斗变得更有张性。



▲3D的战斗与《仙乐传说》一样，画面也很干净。



▲能够在战场上自由移动让战斗更加多元化。

TGS现场试玩感受

与去年的《重生传说》一样，今年的《深渊传说》依旧是单独划了一个区域出来，头顶的大幅游戏LOGO图很有气势。试玩的区域是在一片森林中，使用的角色就是已公布的卢克、缇娅、杰德和阿妮丝，在这里他们遇见了罗伦莱教团的最高指导者伊昂。卢克、阿妮丝属于战士型，缇娅属于僧侣型，杰德属于法师型，这是很标准的组队方式。战斗时第一感觉就是游戏和《仙乐传说》区别不是很大，实际上所谓的"Free Run"系统在实际玩的时候很有可能被忘掉，但一旦灵活运用会发现战斗会变得很多样化。从试玩版来看，战斗的帧数比PS2版的《仙乐传说》提升不少，不掉帧，动作也很流畅，而且也没有拖慢的现象。菜单中只有"术·技"和"道具"，其他的都不能选择，这也是试玩版常见的现象，不会让你看所有的菜单。在菜单画面中可以看到角色头像的旁边有一个六边形，上面没有什么数据显示，看来这是本次试玩中最大的谜团了，到底它会和《宿命传说2》里技能成长系统的四边形类似，还是和《重生传说》中"原力立方体"相近，那我们就不得而知了，而游戏中也没有类似U·Attack槽之类的东西。在试玩版的森林中可以遇到齐格尔一族，在这里会遇到缪，从这时开始就可以使用巫术之环了，看来试玩版的情节是游戏的初期。[文：邪魔天使]



▲角色头像旁边的六边形非常醒目，也引来了很多人的猜测。

© 藤島康介 © 2005 NAMCO LTD



文 邪魔天使

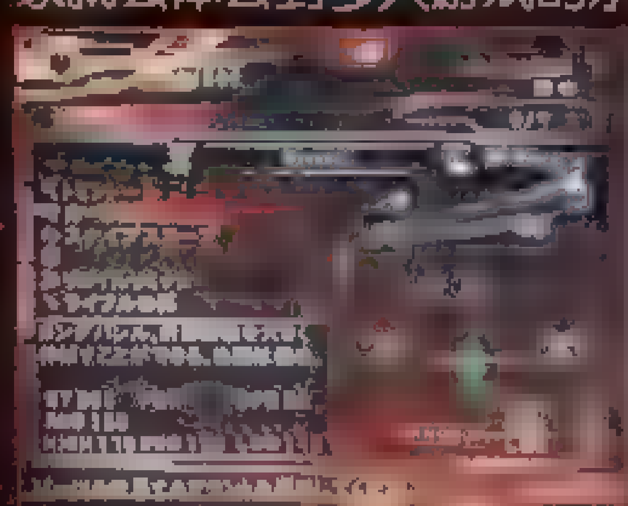
地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－ Square Enix A·RPG

PS2

以文森特为主角的《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》（以下简称为《FF VII DC》）现在已经进入测试阶段，虽然β测试延期了，但并没有影响游戏的开发进程。由于该游戏还对应网络，所以在多人模式上下了很多功夫。在本次TGS上本作只展出了单机模式，对于多人模式并没有开放，这多少有点遗憾。但从单人模式上我们可以看到游戏并没有因为对应网络而忽略的单人模式，在单人模式中同样有着丰富的内容。随着《FF VII AC》的发售，相信这款游戏的受关注程度会越来越高，就让我们一起来期待这款《FFVII》的衍生作品能给我们带来多大的惊喜吧。

能给人带来合作和更多乐趣的多人模式

在多人模式中能够体会到多人协力、对战的乐趣，并且由于对应网络，可能还有提供任务下载、道具更新等要素。一开始登陆多人模式后先是人物作成，等第二次登录的时候就可以直接从大厅开始。在大厅中可以提出或参加战斗，并且还能在大厅的商店中购买道具，进行战斗的准备。在登录战斗后就是进入战前准备，之后就进入战场，这时玩家就会体会到多人游戏的乐趣了。



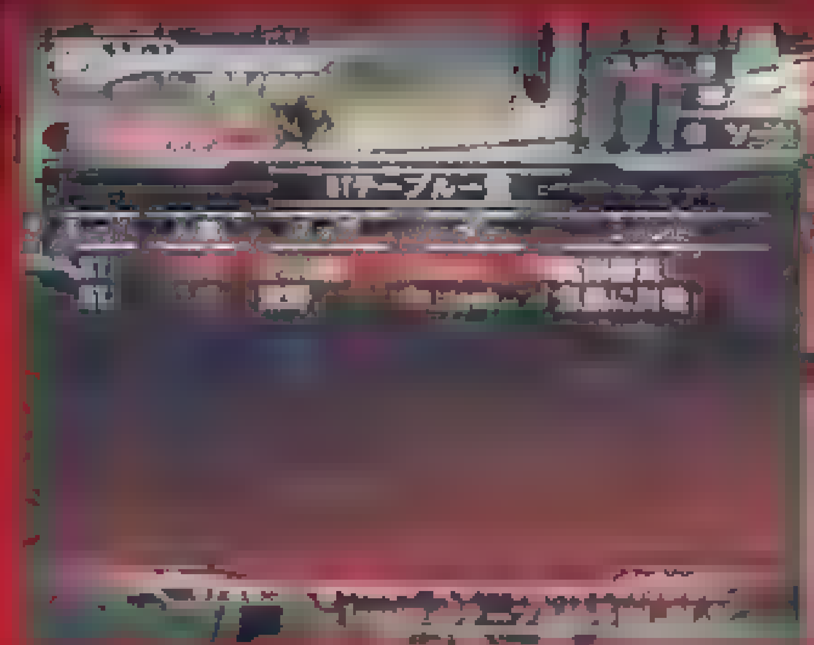
▲改装自己的武器，以此来提升自己的生存能力，这是多人模式中非常重要的环节。

在大厅的行动

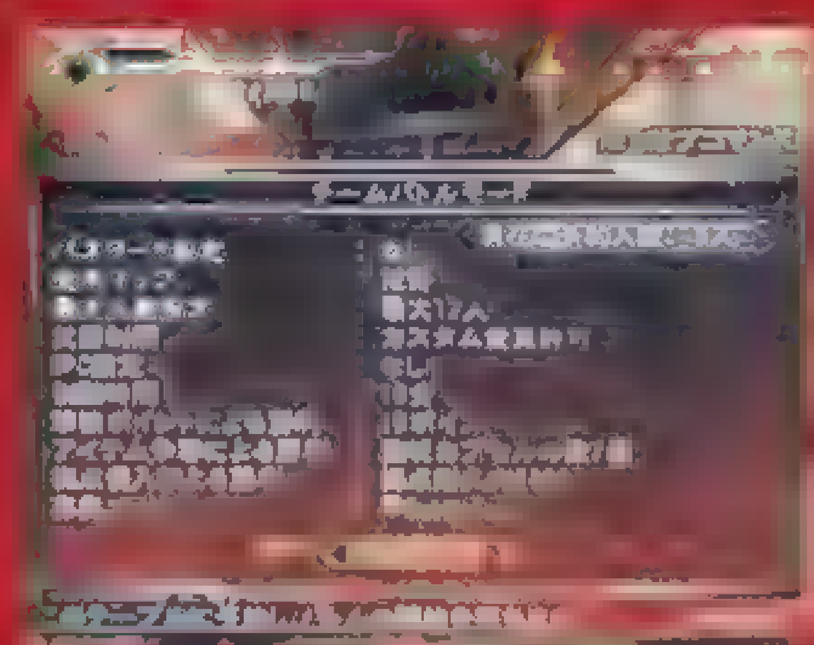
[illegible]进行战斗模式的选择以及登录，[illegible]可以看到[illegible]玩家进行道具的交换[illegible]种类有很多种，下面的[illegible]胜利条件是占据据点还是道具争夺，还有是否有NPC，这些都可以在大厅中进行设定。

大厅中的战斗选择

战斗模式	以个人进行对战，整个地图上的人全是敌人。
组队战	分成2个队进行团体战。
任务	在各种各样的任务中与NPC对战。



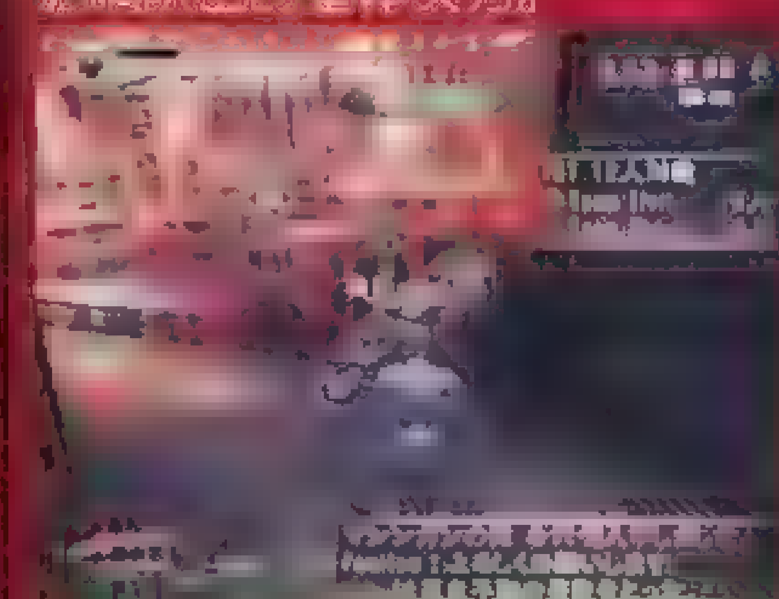
▲[illegible]人数、地图、队长等[illegible]



▲[illegible]

战前说明

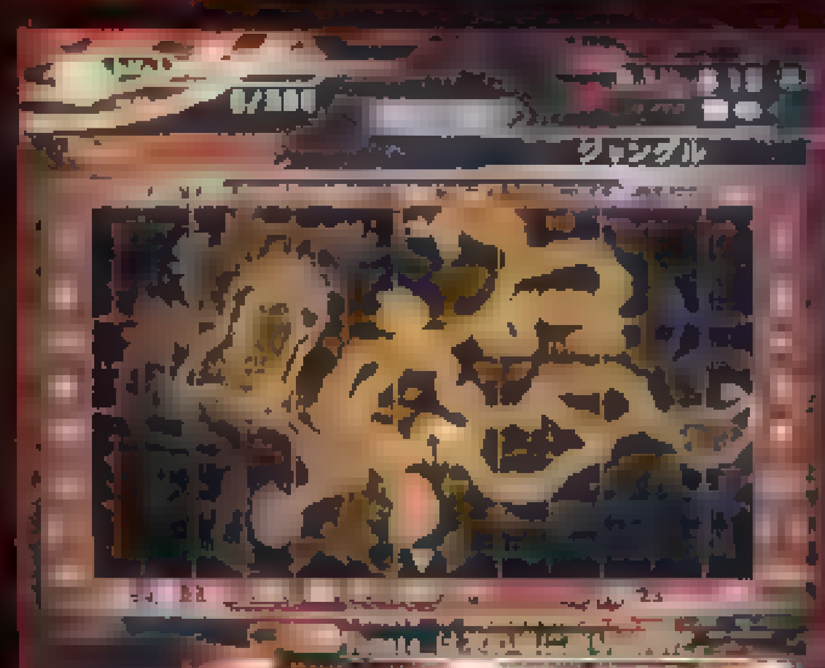
在登录战斗后并不是立刻前往战场，而是会先进入战前准备[illegible]玩家可以进行队伍的编成、组合武器和配给道具等。[illegible]战前准备是有时间限制的，所以大家在进行准备的时候一定要眼疾手快，[illegible]定好计划，要不然就会手忙脚乱[illegible]队伍的整体实力。



▲前往蓝色的区域还是红色的区域，玩家可以任意选择队伍。

战斗场景

在该游戏中存在着许多战场，特别是在多人模式下，如果网上更新战场的话那数量就可以用无限来形容了。在战场上玩家可以用第一人称视点或第三人称视点进行战斗，而魔晶石、凤凰之尾等带有《FF》风格的道具也可以在游戏中见到。游戏中战场的场景比较大，大家可要随时调出地图确认自己的位置哦。



▲地图上只会显示我方的位置，所以有可能在搜寻时突然碰到敌人。



▲一切行动为了胜利条件，这当然是非常重要的，但不论胜负，大家沉浸在战斗的喜悦中这种感觉应该让人更加高兴和兴奋吧。



▲根据玩家的成绩游戏会授予勋章，但这些勋章中可是有代表坏名声的哦，大家一定要注意了！



▲在武器上镶嵌魔晶石，之后在魔点上恢复魔法后就能使用[illegible]攻击。

TGS现场试玩感觉

虽然今年的TGS上Square Enix的展台很小，只提供了4个游戏的试玩，但每一个都是巨有人气，每天都排着长长的队伍。乘着《FF VII AC》的东风，《FF VII DC》受到了很多玩家的关注，并且其中不乏许多女性玩家。在笔者试玩排队时，发现排队等试玩的玩家中有一半为女性，而试玩的时候身旁的女性玩家连连说文森特很帅，果然野村的人设是吸引女性玩家的致命要素啊！游戏的操作比较复杂，几乎PS2手柄上的所有按键都用上了，在等待试玩的时候工作人员会发给下一批试玩的人一张纸，开始笔者以为是用纸来确认人数，后来才发现原来那张纸上是按键说明——R1键是举枪和枪攻击，L1键是魔法攻击，×键是格斗攻击，武器的切换是L2键，□键是下蹲，十字键的上是打开地图，左右是使用和切换道具，武器的切换可以在手枪（中距离）、散弹枪（近距离）和来福枪（远距离）三种枪械中切换，每种武器都有其特点，灵活运用是游戏进行的关键。另外，当MP足够时按L1+R1就发出强劲的Limit Break技，这就是《FF VII》中文森特的Limit技变身了，变身后的文森特攻击力大增，而且招式也变得更华丽了。

总的来说游戏的素质算一般，视角问题在这款游戏中非常明显，而操作复杂给上手带来了不便，从试玩的表现来看，本作只能算是一款不过不失的游戏，只希望在多人模式中有所突破吧。[文：邪魔天使]



▲在多人模式中Limit Break的效果是不消耗子弹。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

[][][][]&3DM-SMV
www.plumbook.cn





王国之心II	SQUARE ENIX	A・RPG
PS2 KINGDOM HEARTS II	2005年12月22日	日内

当两颗分离的心再度合二为一时 也许你便会发现真正的光芒……

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II

キングダム ハーツII

文 卡伦

在经历了漫长的等待后，SQUARE ENIX终于在不久前的TGS展上公布了《王国之心II》的发售时间——2005年12月22日，这也让苦苦等待了许久的FANS长长松了一口气。SQUARE ENIX这一次总算没有食言，我们终于能在今年玩到这款超级大作了。在TGS展上，SQUARE ENIX除了公布了一段本作的最新宣传影像外，还提供了游戏的试玩。新的世界、新的人物、新的系统、新的敌人……下面，就让我们一同来看一下关于本作的一些新情报，以及卡伦在TGS上的试玩报告吧。

新变装——蓝衣的智者

WISDOM FORM

继红衣的变装——勇者外，索拉的第二种变装——蓝衣的智者也出现在了各位面前。与勇者模式相同，当变装为智者后，索拉的能力也会发生相应的改变。红衣勇者为速度力量型，而蓝衣智者则为飞舞魔法型。





▲这个BOSS是试玩版中最为棘手的一个敌人，当它飞在空中时我方是根本攻击不到它的。想要对其造成伤害的话，除了利用机关飞到它身上外，就只有变装为智者了。







▲蓝衣的智者变装是重视魔法型，而当变成这种模式后，索拉的动作会变得十分自然飘逸，尤其是当飞舞在空中时那种感觉就更为强烈了。如果说红衣的勇者模式给人以帅及酷的形象的话，那么蓝衣的智者就只能以潇洒二字来形容了。

TGS现场试玩感受

在TGS上，卡伦在SQUARE ENIX展台内试玩到了《王国之心II》的试玩版。试玩版共有四个任务：1.在美女与野兽的世界中与无心的BOSS战；2.在花木兰的世界中与无心的BOSS战；3.在迪士尼世界中护送米妮王后前往王座的任务；4.在阿拉丁的世界中进行冒险的任务。

从前两个任务来看的话，本作的BOSS战难度要比前作大得多，主要是战术运用必须要得当，不然你甚至可能打半天都根本无法对敌人造成伤害，尤其是在花木兰世界中面对飞舞在空中的BOSS的那场战斗更能体现这一点。除了曾在上半年的E3中出现过的红衣勇者变装外，在这次的试玩版中也追加了蓝衣智者变装，在此模式下，玩家的普通攻击都会变为附带追踪效果的魔法光弹，持续发射的话竟然会有种在玩射击游戏的感觉……此外值得一提的便是游戏中的合体技了，卡伦使出来的是与花木兰以及木须龙的合体必杀，极为华丽，不过发动条件似乎比较复杂。

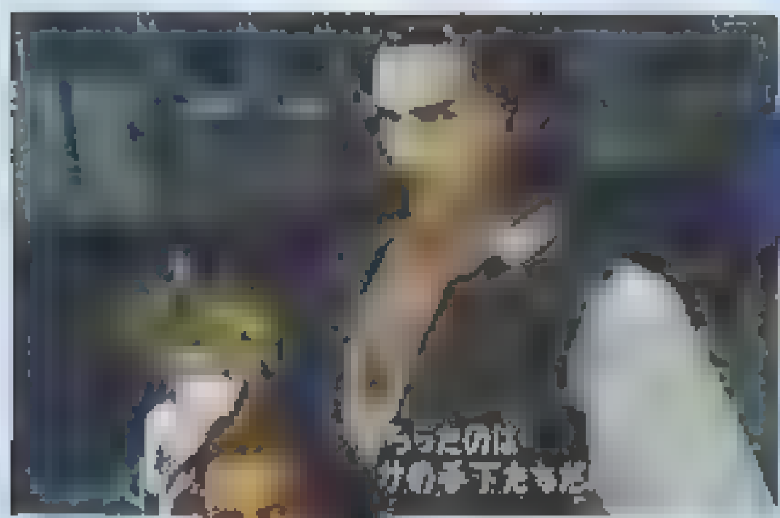
最后还是要提一下本作的缺点：1.视角上还是有些问题，这是前作就有的缺陷，现在看来依然是无法避免的事情；2.画面过于华丽，导致有时候你根本看不清楚自己和敌人的位置，不过对于某些朋友来说，这反而是优点也说不定…… 文：卡伦



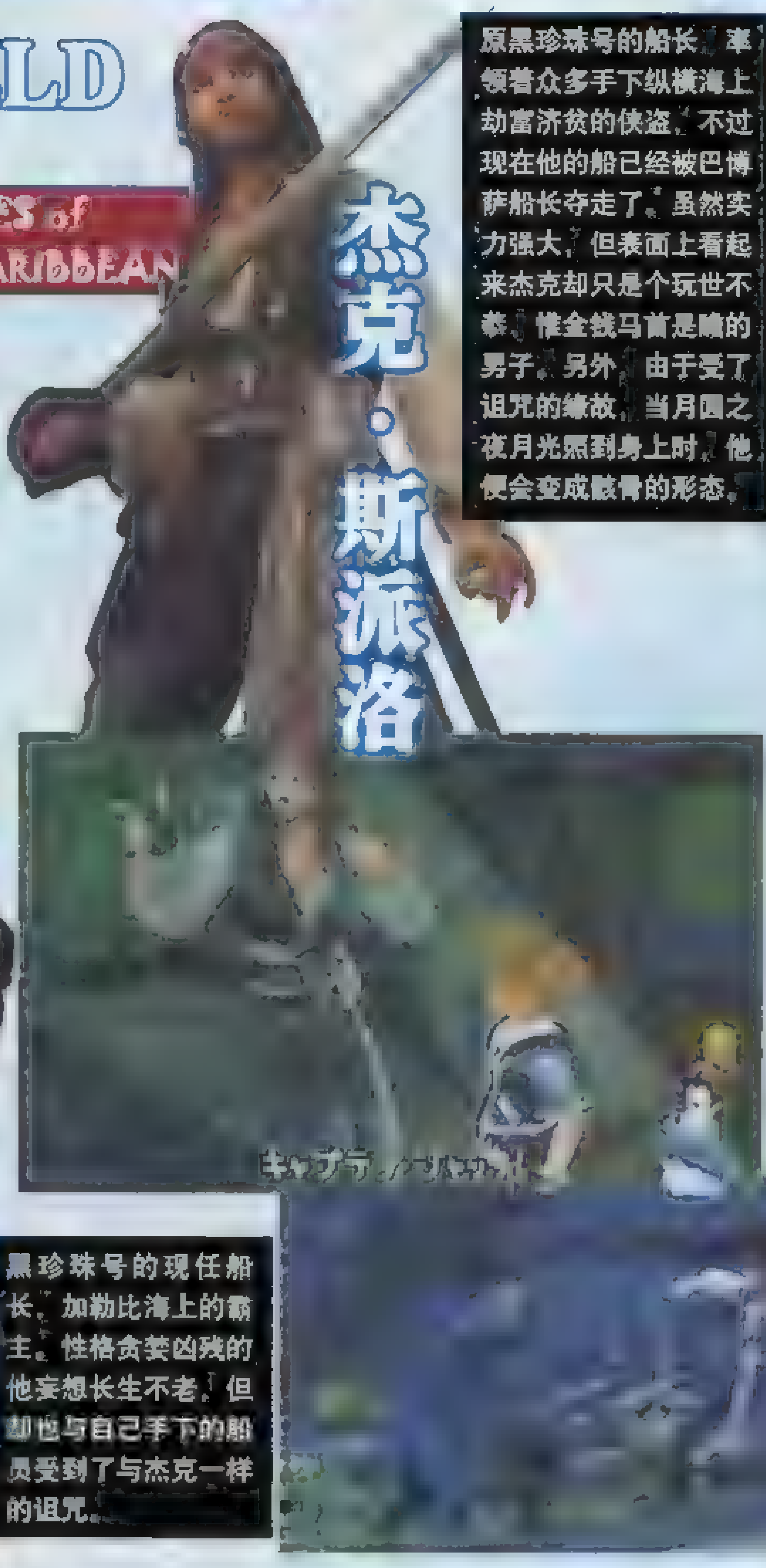
©Disney Enterprises,Inc. Developed by SQUARE ENIX

新的世界 NEW WORLD

加勒比海盗世界 PIRATES of the CARIBBEAN

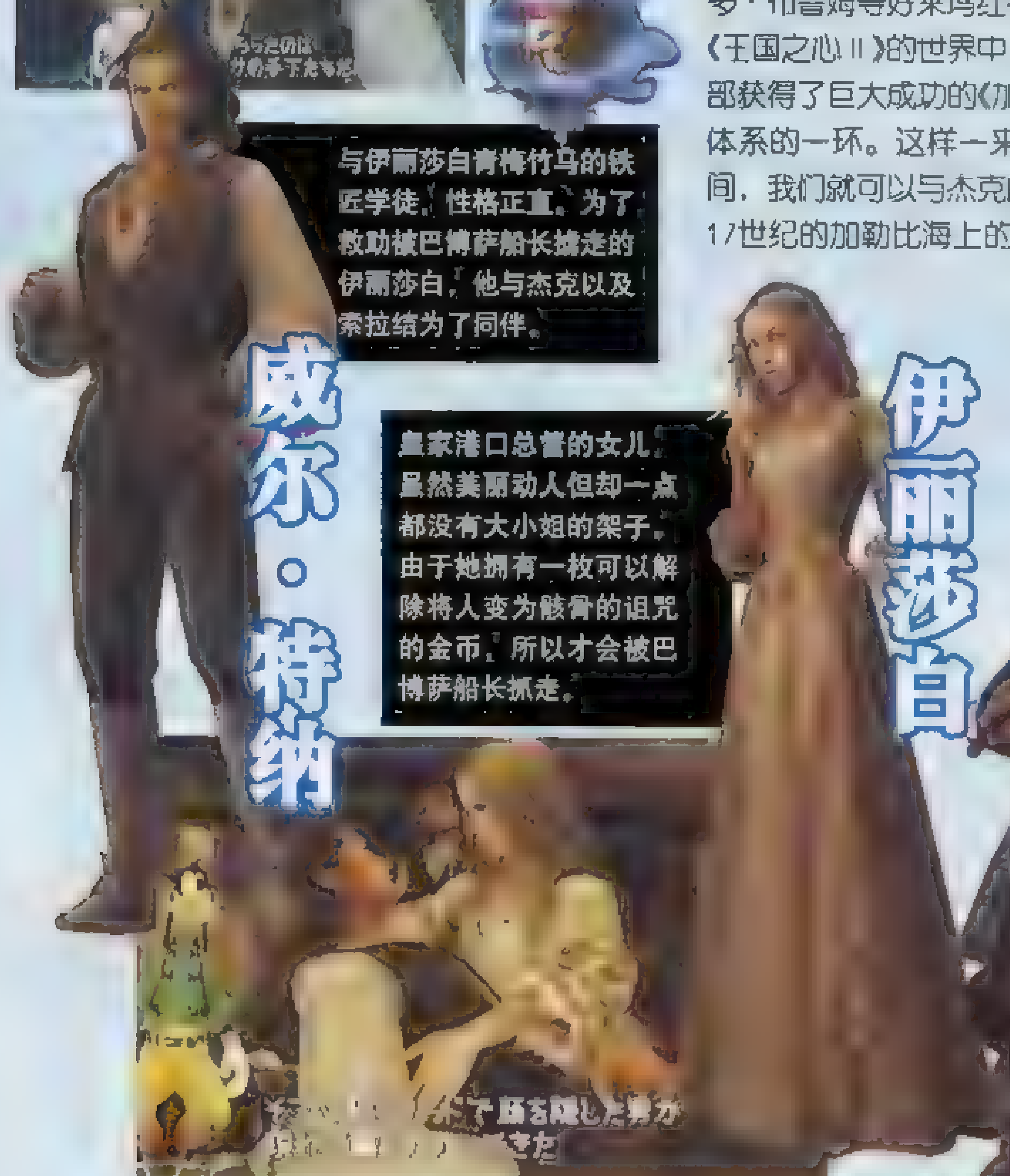


是的，你没有看错，约翰尼·德普和奥兰多·布鲁姆等好莱坞红得发紫的明星也将出现在《王国之心Ⅱ》的世界中，而原因则是2003那部获得了巨大成功的《加勒比海盗》也属于迪士尼体系的一环。这样一来，再过三个月不到的时间，我们就可以与杰克船长一同谱写那部发生于17世纪的加勒比海上的海盗传奇了！



杰克·斯派洛

原黑珍珠号的船长，率领着众多手下纵横海上劫富济贫的侠盗。不过现在他的船已经被巴博萨船长夺走了。虽然实力强大，但表面上看起来杰克却只是个玩世不恭、惟金钱马首是瞻的男子。另外，由于受了诅咒的缘故，当月圆之夜月光照到身上时，他便会变成骸骨的形态。



威尔·特纳

与伊丽莎白青梅竹马的铁匠学徒，性格正直。为了救助被巴博萨船长掳走的伊丽莎白，他与杰克以及索拉结为了同伴。

伊丽莎白

皇家港口总督的女儿。虽然美丽动人但却一点都没有大小姐的架子。由于她拥有一枚可以解除将人变为骸骨的诅咒的金币，所以才会被巴博萨船长抓走。



巴博萨

黑珍珠号的现任船长，加勒比海上的霸主。性格贪婪凶残的他妄想长生不老，但却也与自己手下的船员受到了与杰克一样的诅咒。

蒸汽船威利的世界 Steamboat Willie



看到这黑白两色的世界是否感到有些不自然呢？这就是蒸汽船威利的世界，而于1928年11月18日在纽约放映的它也是历史上第一部有声动画！正是由于本作的成功，米老鼠才会大红大紫起来，而迪士尼帝国的创立也是拜其所赐。现在，你就该知道自己来到的究竟是一个怎样了不起的世界了吧。







米老鼠

索拉

高飞

唐老鸭

文 沙罗

SOULCALIBUR III

在前几期杂志中，我们已经向大家介绍了《灵魂能力III》的一部分角色以及一些全新的游戏模式。随着东京电玩展2005的召开，Namco又在电玩展前后公开了几位老角色的新造型以及游戏的片头影像！这一次，就让曾在电玩展上试玩了本作的沙罗，来为大家介绍一下游戏发售前的一些新的情报吧！

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2	…年11月…日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]

流水的剑舞



年龄：20岁
出身：明帝国/北京
身高：152cm
体重：46kg
生日：4月2日
血型：B型
使用武器：中华剑
武器名：无名
流派：母亲传授的剑法

柴香华 Chai xianghua

将负了伤的齐里克托付给剑圣之后，香华回到了祖国。在剑圣的安排下她暂时寄宿在了一位老将军的身边。在那里，香华为了变得更加强大而一心一意地进行着修炼。虽然水平在稳步提升，但埋藏在香华心中那层不安的阴影却始终挥之不去。

不过有一天，她终于开始了精神方面的修行。宛如那满盈的清水一般，离而不散、心如止水……数月之后，身心均达到新的境界的香华郑重地与老将军告别后，再度踏上了旅途。等见到齐里克时，她一定会挺起胸膛，对他这么说久等了！我终于追上来了。

汹涌澎湃的男子汉



年龄：28岁
出身：琉球王国(现冲绳)/首里(现冲绳那霸市东部地区)
身高：174cm
体重：57kg
生日：5月1日
血型：O型
使用武器：双节棍
武器名：苏龙集
流派：七闪架里破手

真喜志 Maxi

为了替同伴报仇，一直追讨着阿斯塔洛斯的真喜志来到了倒塌在沙漠之中的神殿废墟。但仇敌似乎已经离开了此地。正当真喜志刚刚放下心来时，却不巧地与昆佩托克遭遇并从他那里得知了自己的身体中已经埋入了邪剑的碎片。

对制造出了阿斯塔洛斯的昆佩托克的憎恨感情，令邪恶之气在一时间几乎控制了真喜志。危急关头他保住了自己的神智，并从内心的恶魔的束缚之中挣脱了出来。那时，他突然间想起了自己似乎忘记了一个非常重要的人。那个人是谁，真喜志暂时没能回忆起来。于是他便再度展开了对宿敌阿斯塔洛斯的追踪 离开了废墟。

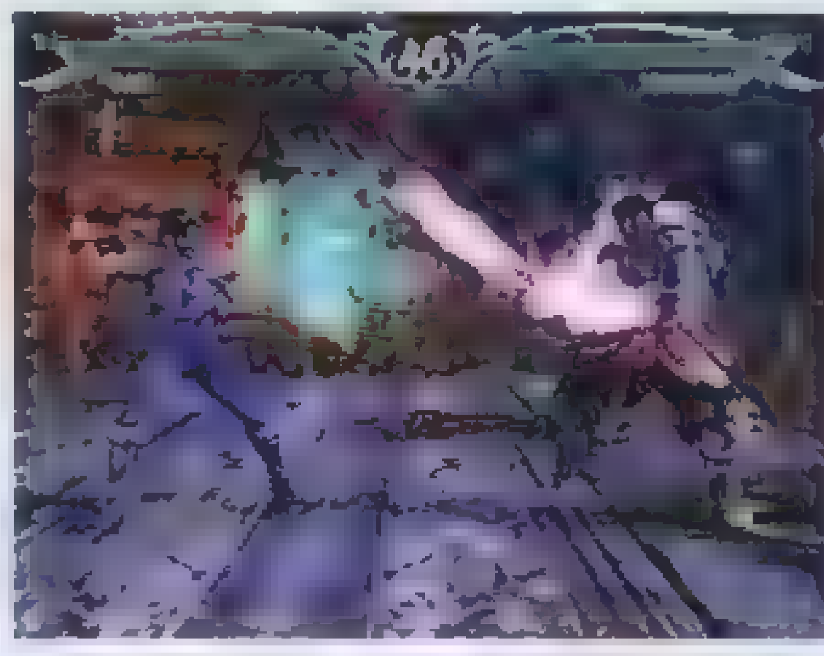
竞技场模式

这个模式与故事模式等内容毫不相干，只是一个单纯的类似于比武大会的竞技性模式。该模式分为在通常环境下与敌人战斗的"SIMPLE"，以及在特殊环境下与敌人交战的"SITUATION"这两种类型。与SIMPLE相比之下，SITUATION的内容更加丰富多彩，并且玩家作成的角色、流派、武器等多种要素都能够在该模式的战斗中使用。现在，我们就来看看有哪些特殊有趣的战斗吧。



WISP ATTACK

由于遭到了寺院中妖气的侵袭，敌人全身都被一团紫色的能量所包围，处于了全身无敌的状态。想要打败这样的敌人，只有一个办法：利用"SOUL CHARGE"在操纵者头顶上聚集大量的灵魂，再利用这些灵魂去撞击敌人。从影像的介绍来看，似乎S O U L CHARGE的时间越长，聚集的灵魂就越多，那么一次性发出灵魂时，对敌人造成的伤害也就越大。

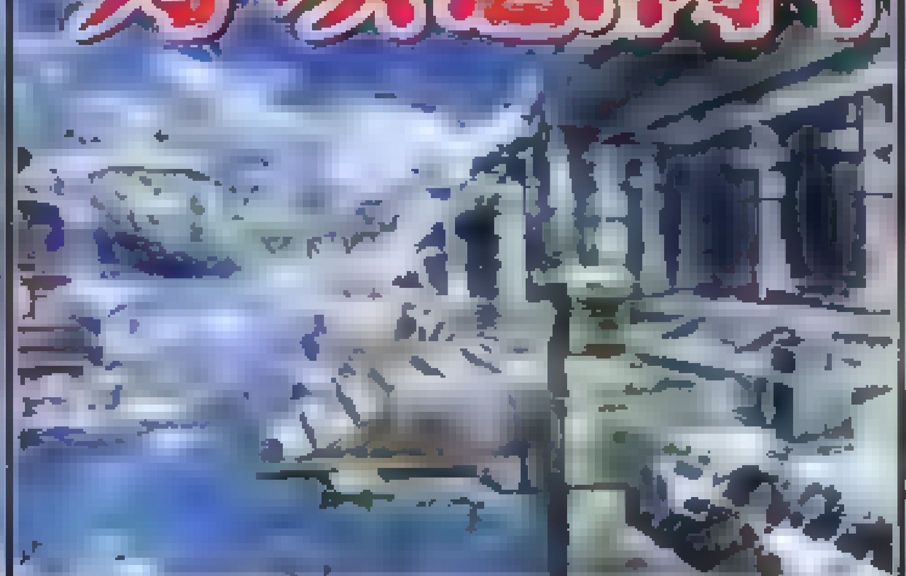




▲图中被紫气包围的人便是全身无敌的对手了，而那些绿色的灵魂 便是用来攻击的惟一手段。

登海天阁、万顷怒涛、千山削翠、众神国度

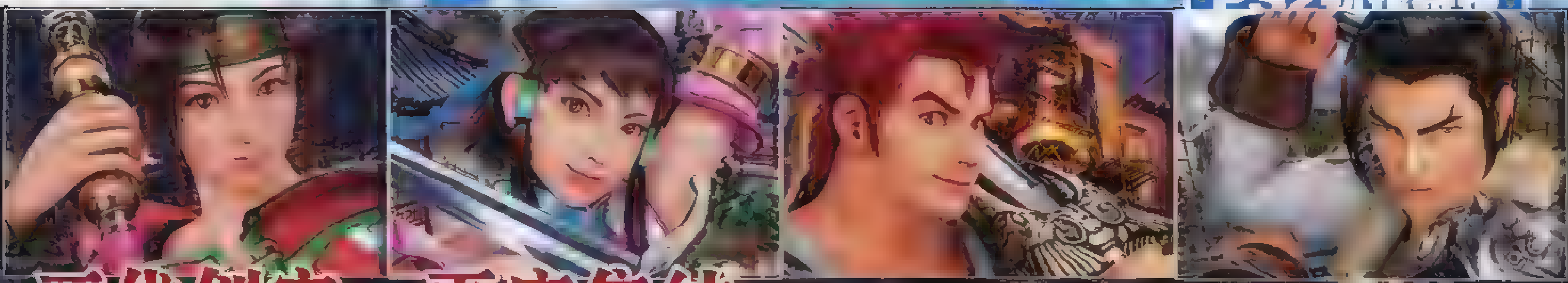








©1995 1998 2002 200… 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn



三代剑客、再度集结

COIN COLLECTOR

一旦给予敌人攻击并命中，从敌人身上就会掉落出许多的钱币。这个模式的目的，就是要玩家一边打败敌人，一边收集大量的钱币。正所谓一获千金啊。根据给予敌人的伤害大小，掉落出来的钱币的数量也有所不同。伤害越大，数量越多。



▲将敌人KO时，从敌人身上会掉落出大量的钱币，此时是赚钱的最好机会了

SOUL SQUASH

在这模式下，敌我双方会非常容易将对手一击打飞，甚至能直接打飞至远处的墙壁上。不过只要将敌人撞飞至墙壁时，才会对其造成伤害。

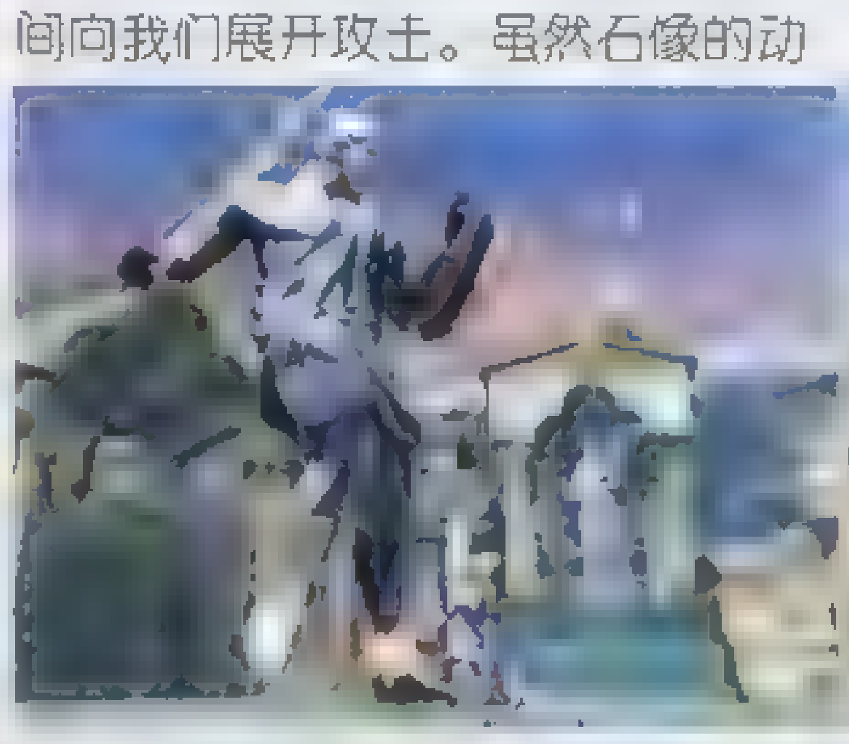




▲待熟悉该模式后，还可以试着将撞墙弹回来的对手再打回去。

舞旋的石像

安置在神殿的巨大石像会突然间向我们展开攻击。虽然石像的动作非常缓慢，但破坏力惊人，若是吃上它的一击，铁定会被打飞数米，遭到极大的伤害。





▲从影像中可以看出，石像在遭到攻击时是没有硬直动作的，那么，要如何才能打败这么可怕的怪物呢……



成美那 Seong Mina

跳马缭乱

年龄：23岁
出身：朝鲜/智异山
身高：162cm
体重：48kg
生日：11月3日
血型：A型
使用武器：斩马刀
武器名：红雷
流派：成家式大刀术+棍法教学

一直在寻找所谓"救国之剑"——邪剑而在明国内旅行的成美那，对临胜寺的棍法一直抱有很大的兴趣。但是，临胜寺似乎在数年前便已毁灭了。于是，成美那便拜访了曾是该寺的武术指导所居住的石窟寺院。而成美那完败在武术指导——剑圣的手上后，接受了这位老人的好意，随他一起展开了修行。

然而，很快的，成美那从剑圣口中得知救国之剑原来是把邪剑这一令人惊愕的事实。一定要把这事尽快通知洪润星——想到这里，成美那赶紧做好了旅行的准备。与剑圣告别后，她展开了寻找洪润星的旅行。



洪润星 Yun seong

闪脚的烈士

一直在寻找所谓'救国之剑'——邪剑而旅行的洪润星，寄居在一间水车小屋中。那间小屋里除了住有一大群孩子外，还有一名似乎了解邪剑真相但又卧病在床的少年以及一位名叫塔利姆的少女。一天，塔利姆提出为少年进行大规模的治疗手术但却遭到了少女的拒绝，在洪润星的说服下，少年终于接受了治疗并很快便痊愈了。

但是有一天，塔利姆却突然离开了小屋。于是洪润星急急忙忙地开始了旅行的准备。此时，少年将邪剑的事情告诉了他，并希望他能够探明一切的真相——在西方的土地上，有一位挥舞着大剑四处作恶的骑士，有传闻说，他就是握着邪剑的人……

年龄：18岁
出身：朝鲜/智异山
身高：176cm
体重：72kg
生日：4月16日
血型：O型
使用武器：中华刀
武器名：白露
流派：成家式大刀术
天生的……技

TGS现场试玩感受

由于除了第一天的试玩外，笔者还参加了第二天举行的格斗大赛的8强战，因此可以说对本作的主要对战部分有了一个大致的了解。概括的说，本作在画面、战斗系统等部分与2代相比，差别并不是太大。只要是对2代的战斗系统非常了解的人，一定能够在数分钟之内便轻松上手3代。可以说，除了新角色以外，老角色们的主要差别便在于招式的变化上。拿笔者用的次数最多的卡桑德拉举例：→→BB的招式似乎完全被去掉，取而代之的招式是2代的←←B。也就是说，同样的招式，出招的方法和动作、判定等多少都发生了一定程度的变化。这些变化，玩家们都只能在玩到游戏后才能够通过技表重新掌握。值得一提的是本作的战斗舞台，虽然画面与2代相仿，但无论是场景的选材或细节绘制，3代都要远远超过2代。大家可以想象一下，假如自己亲身处于类似电影《指环王》中那些美妙神奇的场景并进行战斗时，会是什么样的一种感觉。不过比较遗憾的是，试玩版中只有故事模式、练习模式以及对战模式可以游戏，因此其他模式是什么样的，我们暂时还无法亲身体验。（文/沙罗）

3DM-SMW
www.plumbook.cn

2005东京游戏展展台小姐大图鉴

隅本明菜 Tecmo



胜语 不客气的说，Tecmo小姐的服装设计一直都比较成问题，展台策划应该好好反省。

须藤光 Konami



胜语 这位小姐手中拿的是一个对应PSP游戏《MGA2》的立体眼镜，还是挺别致的。

岛村祥子 Konami



胜语 Konami选择《WE》宣传小姐时都会选择这种运动型的女生，她的笑容果然很阳光啊！

夏本沙里 Konami



胜语 和去年一样，Konami小姐的服装样式非常多，基本上是一个游戏系列一套服装。

香原卡琳 Jaleco



胜语 这位Jaleco小姐居然最喜欢的游戏是大型街机卡片游戏，那可是很花精力的。

理绘 Aruze



胜语 这次Aruze展台没有任何《影之心》的相关作品，令卡伦、猫太大失所望。

织作由伊 Atlus



胜语 上次TGS时Atlus展台对拍照者很不友好，这次也一样，好在对拍展台小姐有所放松。

水本杏奈 Atlus



胜语 杏奈有位孪生姐妹叫由奈，也是Atlus的展台小姐，她们俩脸上的痣位置长的不同。

成濑泉美 Taito



胜语 从连续两届TGS的表现来看，明年最值得期待的TGS小姐服装应该还是Taito的。

向尾香织

Taito



胜语 Taito小姐又因为令人惊艳的服装而大出风头，其中向尾小姐更是成为闪光灯的焦点。

会田千春

Capcom



胜语 Capcom小姐的服装还是使用了经典的黄蓝两色 只是设计方面没有去年的蜜蜂服出彩。

本桥里穗

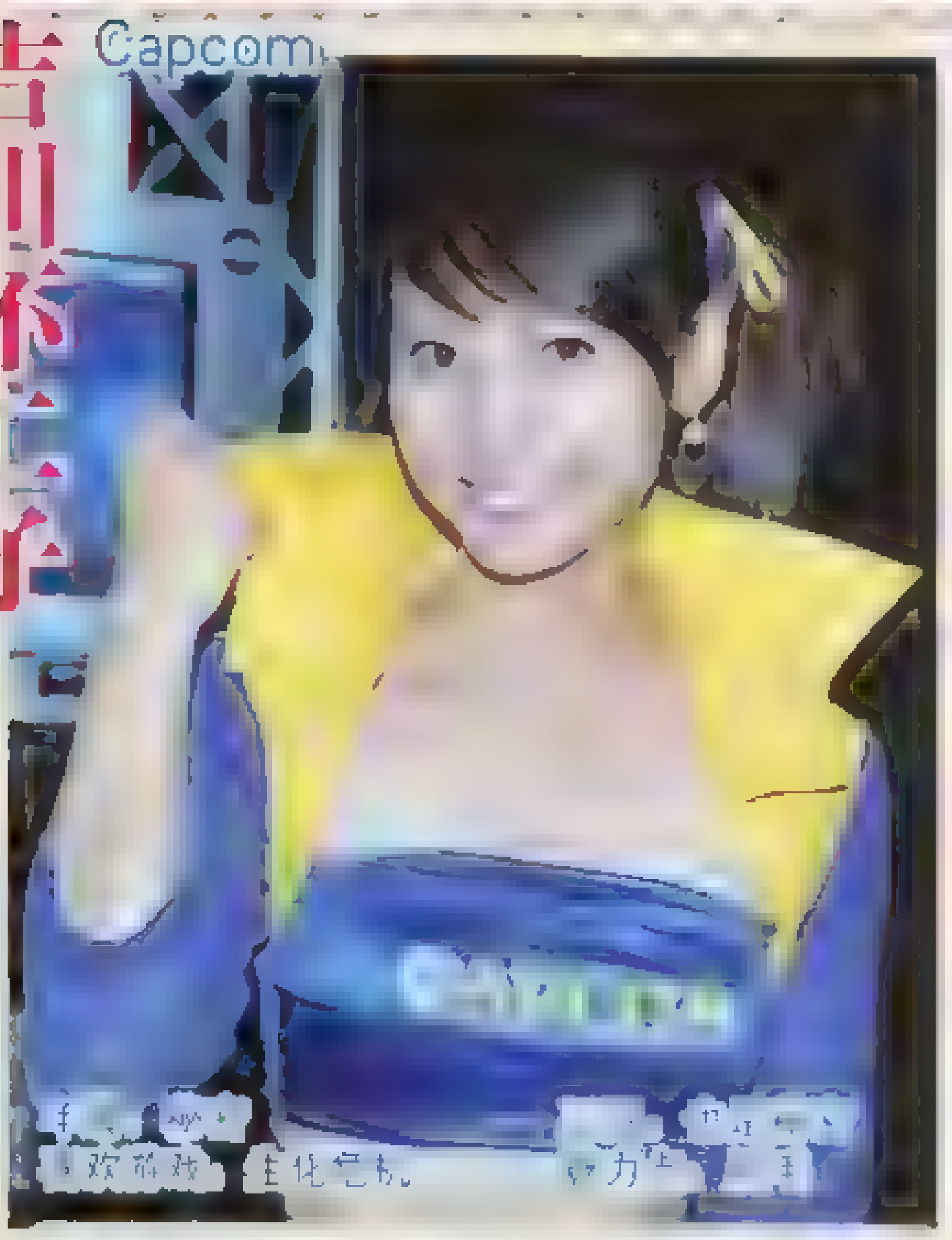
Capcom



胜语 这位像酒店领班一样的MM如果不说这是Capcom的SHOW GIRL，想必很难有人能认出来。

吉川不二子

Capcom



胜语 "加油啊！Capcom！"这位小姐的POSE表现出了很多"卡FAN"想对Capcom说的话。

篠原千织



胜语 记得上次TGS时，这位小姐要教我玩《红侠乔伊2》 我只得装成不会玩的样子……

加纳纪子

微软X360



胜语 终于不用再看那件让人眼睛都起老茧的大绿叉小姐服了，X360主题的设计很有新意。

香那美夏

微软X360



胜语 微软小姐的另一套服装，看上去没有另一套活泼。这位小姐喜欢的游戏让人寒啊！

柴井玲

微软X360



胜语 微软小姐中有小妹妹的形象 当然也有大姐姐 满足了不同摄影爱好者的需要。

坂本祥子

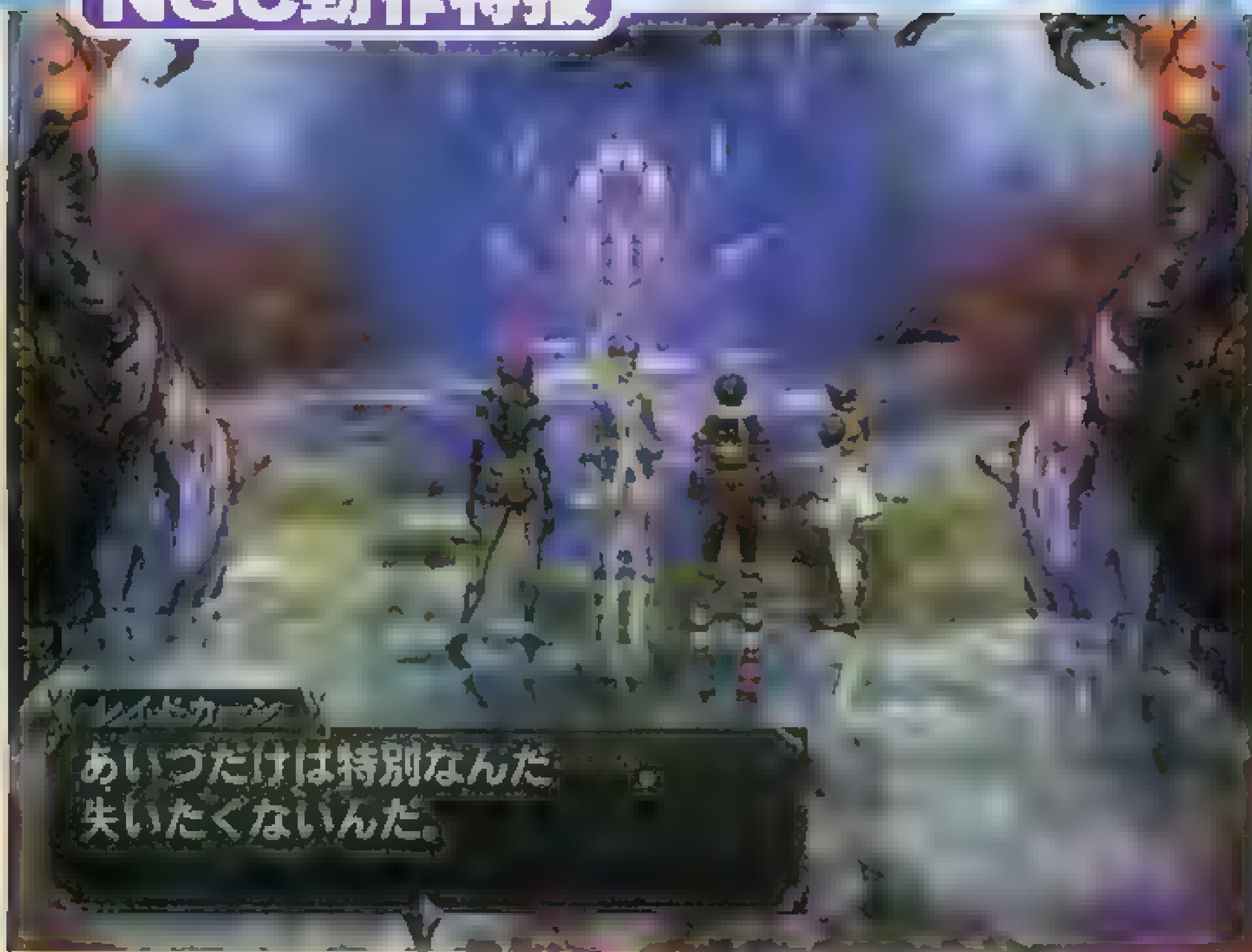
微软X360



胜语 去年南梦宫展台的小可爱，今年跑到X360展台去了，人气同样不可小视。

TOKYO GAME SHOW 2005 SHOW GIRL ILLUSTRATED HANDBOOK

文 卡伦







BATEN KAITOS II

霸天开拓史II 最初之翼与众神之子 Nintendo RPG

NGC BATEN KAITOS 2005年12月

2003年12月，《霸天开拓史》出现在了NGC平台上，并以自己那独特的世界观以及出色的战斗系统而在当时引起了不小的反响。而在经历了整整两年之后，《霸天开拓史II》也将于今年12月再度于NGC上堂堂登场！

本作的故事发生在前作的20年前，为了解开在这个世界上发生的种种异变之谜，本作主角萨基与同伴们展开了新的冒险。当然，前作中的角色大部分也会在本作中登场。

STORY

遥远的往昔，那是一个属于众神的时代……

当受到黑暗眷顾的邪神玛尔佩修罗得到强大的力量后，他掀起了一场前所未有的神之战争。一时间内，大地之上砂土横飞，狂风怒号，随处都可以看见众神的尸体。然后，战争结束了……

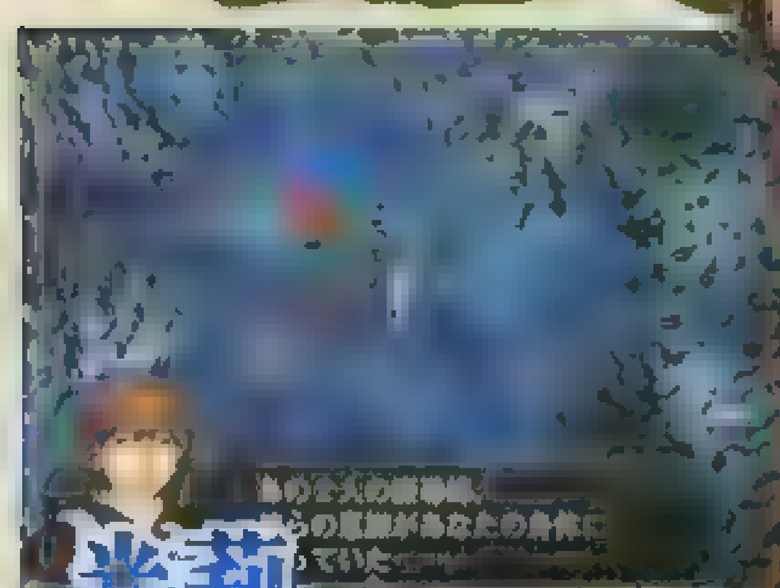
1000年的时光很快就过去了，此时的人们生活在漂浮于天空的大陆之上，过着和平安定的生活。可是，有着足以支配大陆实力的强大帝国阿鲁菲尔特以其发达的科学技术为后盾，利用机械企图将所谓的"玛基纳化政策"推广给大陆上的其他国家。

某日，隶属于帝国的精锐暗杀部队接受了一个重要的任务，而被精灵凭依的少年萨基也在队中。

失去的东西，想要守护的东西，隐藏在心中的秘密……

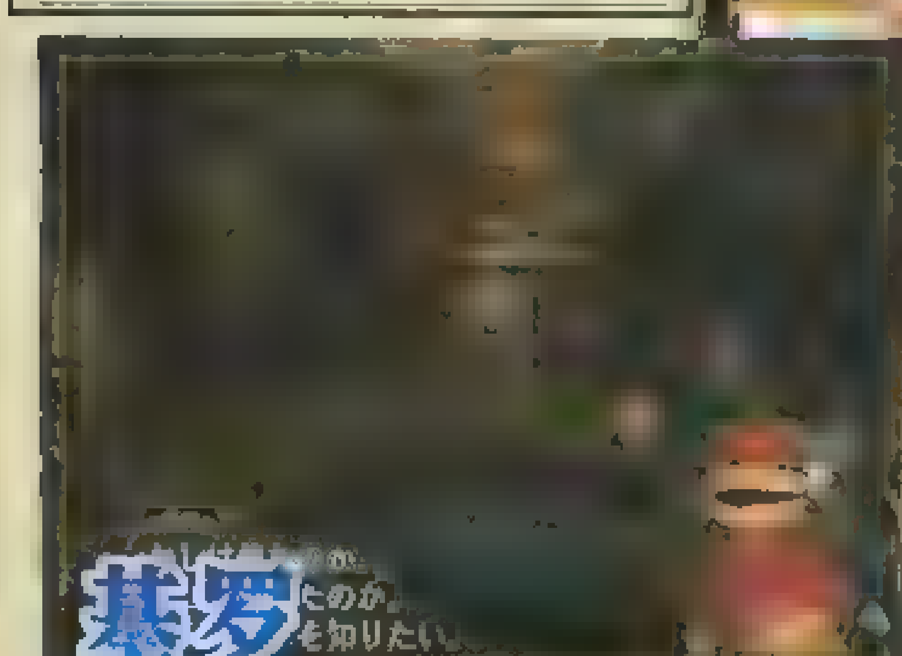
在种种野心构成的漩涡中，为了得知事情的真相，萨基毅然向前迈出了脚步。

CHARACTER



米莉

萨基的同伴，从游戏序盘开始就会和萨基一同展开行动。她的性格、身世等情况目前一切未知，请期待我们的后续报道吧。



基罗

萨基等人在冒险旅途中遇到的机器人。为了知道自己是为何而被制造出来，以及自己的存在意义是什么，他也作为萨基的同伴与其一同踏上了旅途。



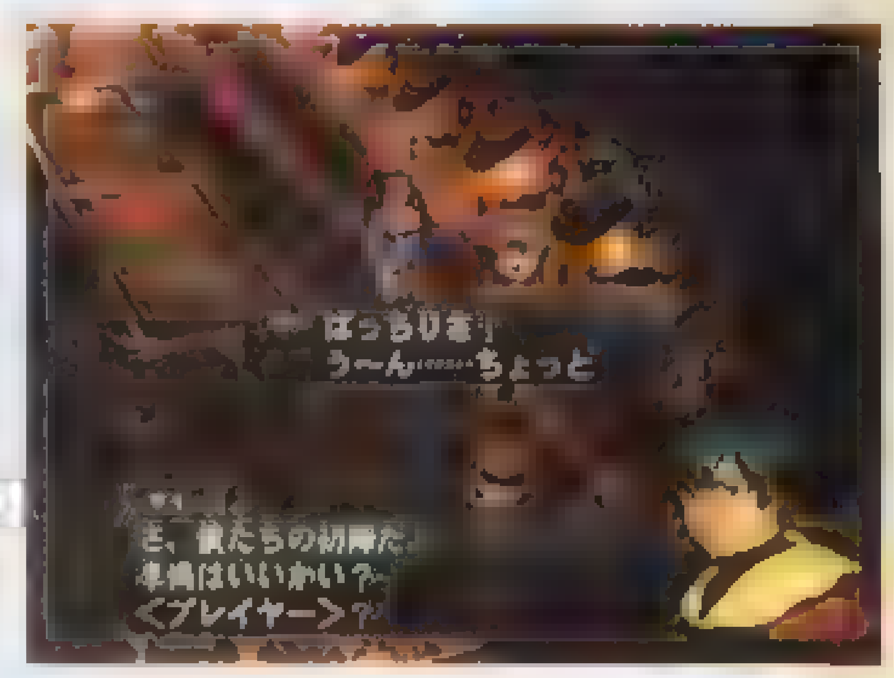
萨基

心中拥有"精灵"意识的少年，隶属于帝国精英集团的暗杀部队。萨基的性格开朗而直率，属于那种勇往直前的类型，除此之外，他还属于那种要钱不要命的类型……

关键词 KEYWORD

精灵

等于玩家自身的存在。在《霸天开拓史II》中，玩家实际扮演的并非萨基，而是凭依在他身上的精灵。那并非"一心同体"的感觉，而是"二心同体"。当在游戏中萨基遇到选择较时，精灵会给予他建议，属于引导萨基发展剧情的存在。

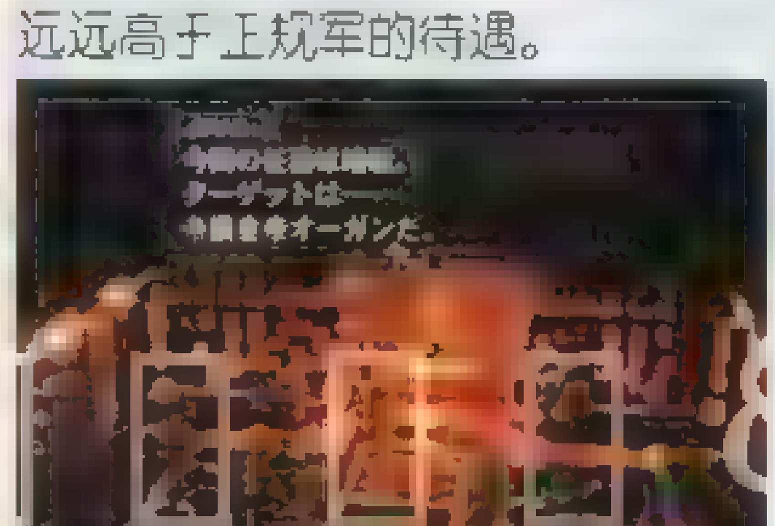


精灵凭依

指的是精灵将自己寄托在某人体内的事情。在这个世界生存的人类有时会与居住在另一个世界的生命的精神体相遇，并与其结成契约。精灵凭依非常罕见，而与精灵签订契约的人则会得到精灵的庇护，并得到强大的智慧与力量。

暗黑部队

主人公萨基所在的部队，这个部队虽然隶属于阿鲁菲尔特帝国，但却与正规军完全不同。暗黑部队是由被挑选中的精英组成的，享有远远高于正规军的待遇。



玛基纳化政策

这是阿鲁菲尔特帝国所推行的政策，他们企图借助此项政策将机械化推行到整个大陆以对其进行管理。玛基纳就是机械的意思。

玛基纳威尔

阿鲁菲尔特帝国用玛基纳所制造出来的人型机械兵器。在暗黑部队中每人拥有一台，两人一组行动。

© 2003 2010 NAMCO TF ALL RIGHTS RESERVED

Xenosaga I·II

异度传说 I·II | Namco | RPG
NDS

文 邪魔天使

在NDS发售之后，曾经有消息说NDS上将会推出《异度传说》，在过了这么久之后消息终于得到了证实，NDS上的确是要推出《异度传说》，而且还是前两章的合集！能够在一个游戏中玩到两章的情节，在玩《三章》之前可以先玩玩这个游戏，大致了解一下游戏的剧情。游戏中角色都以可爱的Q版形象出现，而华丽的Movie也有一些保留，除此之外，游戏还加入了一些新的系统，看来不管是新玩家还是老玩家，都能从游戏中找到不同的乐趣。

传说中恢弘壮大的宇宙歌剧再次降临！

极具魄力的美丽动画再现！

不要以为游戏是掌机，所以那些动画就会被删掉。在本作中，原有的那些精美的动画都会保留，当然，其素质不可能与DVD的精细画质相比，但在NDS上能够看到这么漂亮的动画已经可以满足了。另外，游戏号称其动画素质已经达到了NDS的极限。

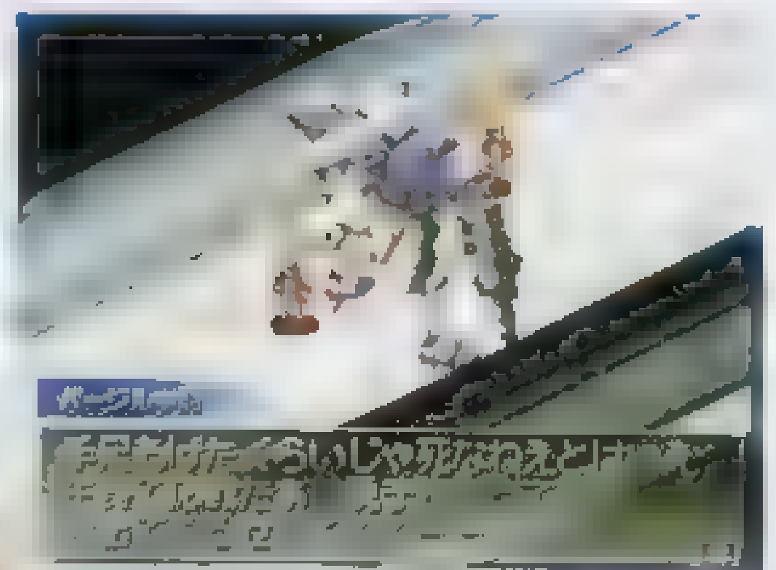




▲游戏中还存在着NDS版专有的画面，这些画面都是经过重新设计的。

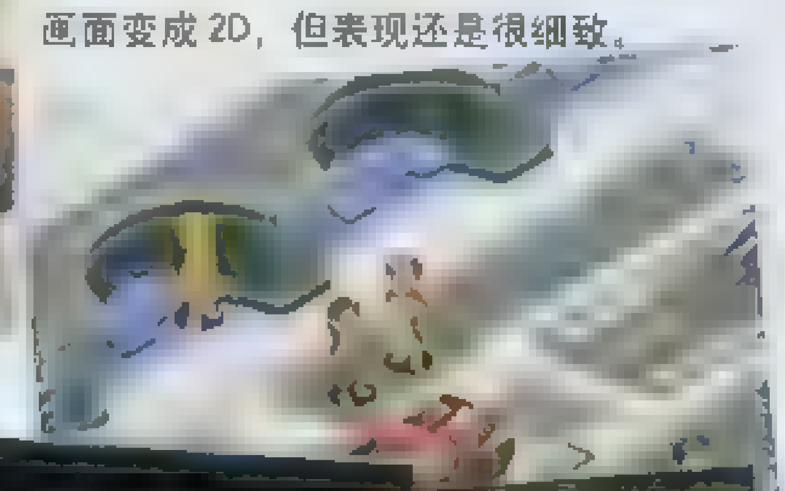
故事的厚重感依旧存在！

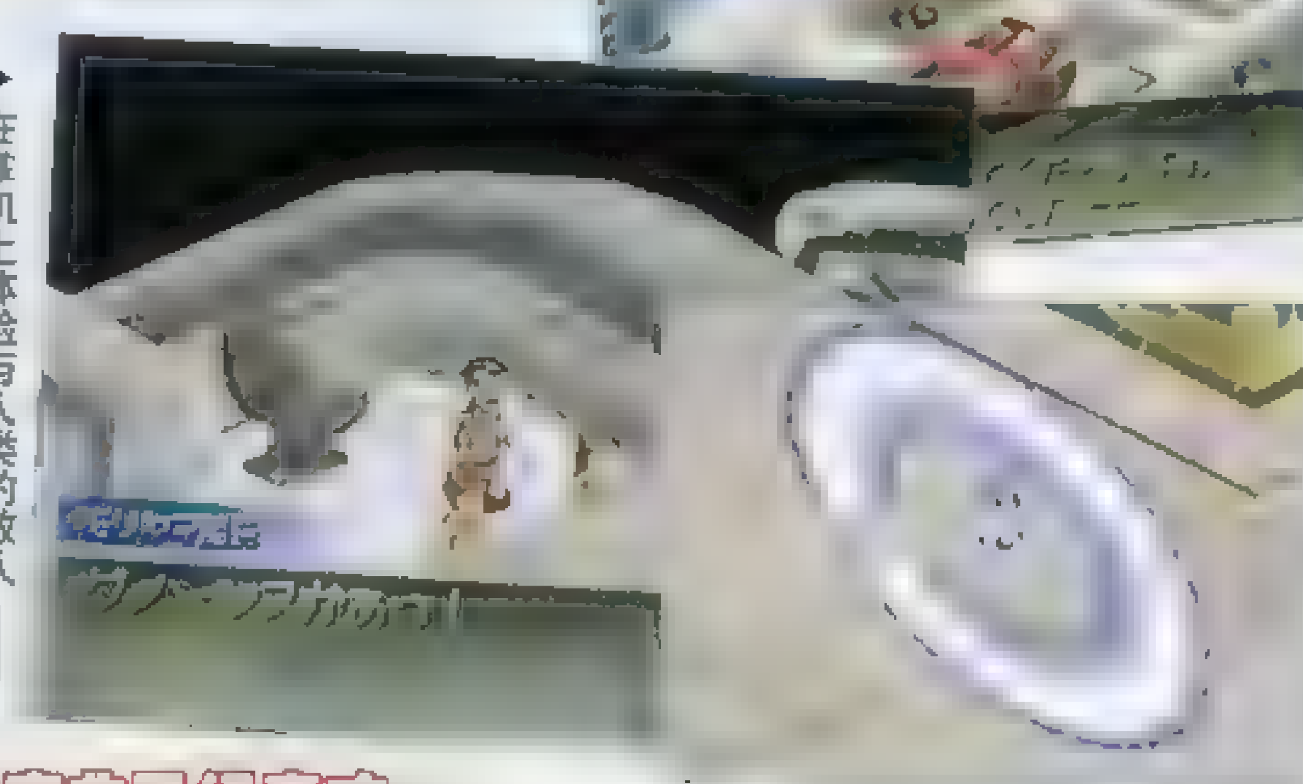
虽然本作是“《异度传说》系列”前两章的内容，但游戏中还是会加入新的故事，新的故事会让玩家了解到更多的剧情，对人物的性格的描写也越深刻。



▲机器人型兵器A.G.W.S.，看得出虽然画面变成2D，但表现还是很细致。







▶在掌机上体验与人类的敌人——灵知之间的激烈战斗！

新的序曲已经奏响
宇宙的历史翻开了新的一页

▲女性型兵器KOS-MOS，她是掌握了故事关键的人物，而且实力强大。

战斗系统的追加

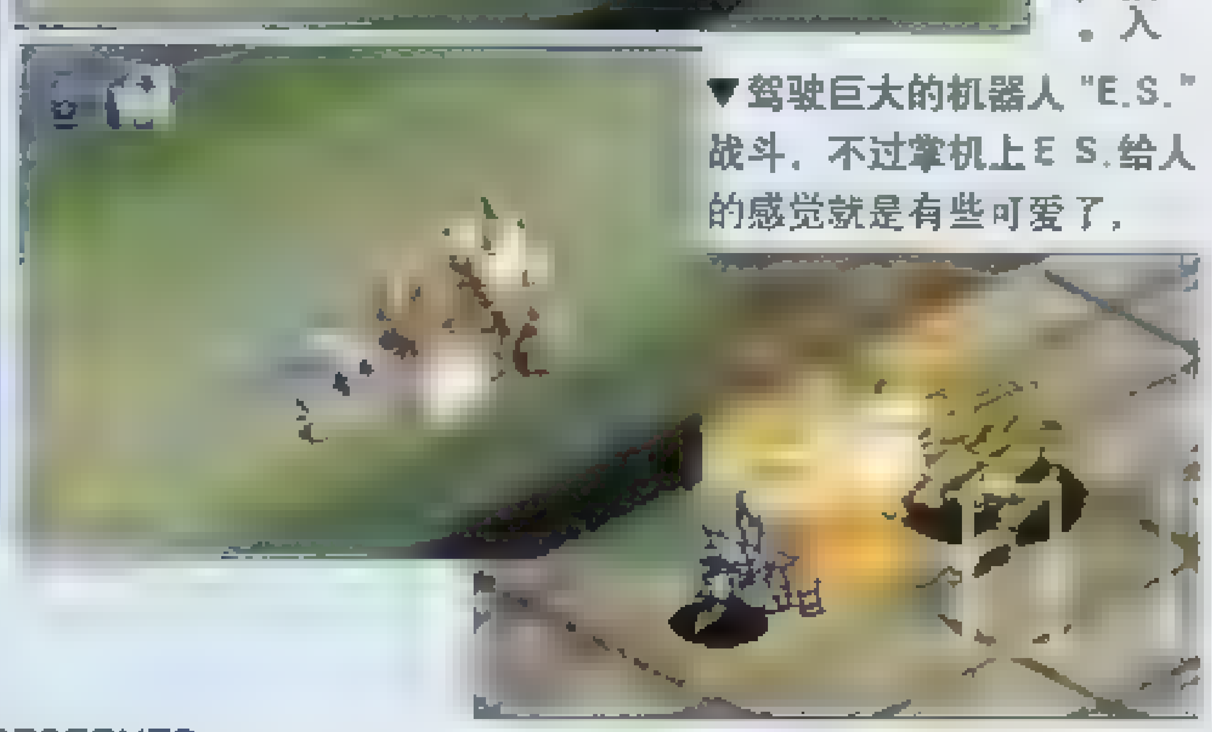
本作的战斗是以PS2版《异度传说 一章》的战斗系统为基础进行制作的，与原作一样，NDS版同样分为了角色战和机器人战，除此之外还增加了一个叫“PF（暂名）”的新系统。不过由于现在还没有公布的“PF”系统的具体情况，所以实际效果如何我们就不得而知了。



▲这是NDS上下屏的显示画面，下画面显示状态，可以随时确认情况，而在这个画面中可以看到本作中新加入的“PF”系统。



◀战斗采用回合制，但攻击时强制性插入先行行动的BOOST系统还是保留了下来。

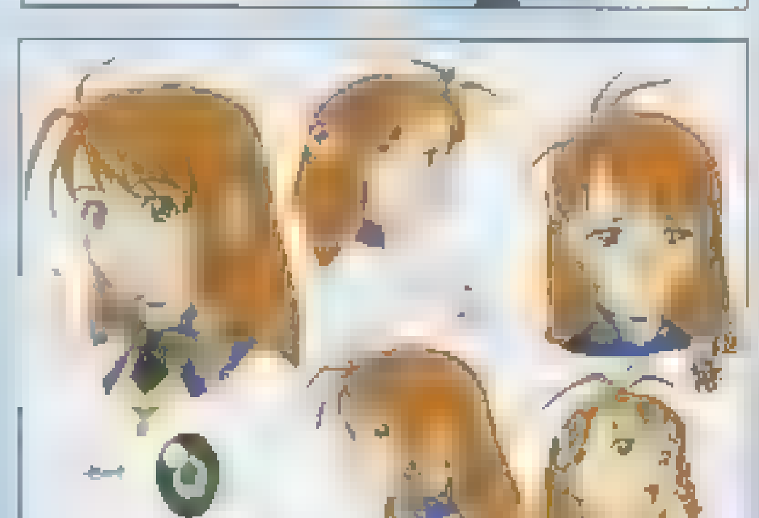


▼驾驶巨大的机器人“E.S.”战斗，不过掌机上E.S.给人的感觉就是有些可爱了。

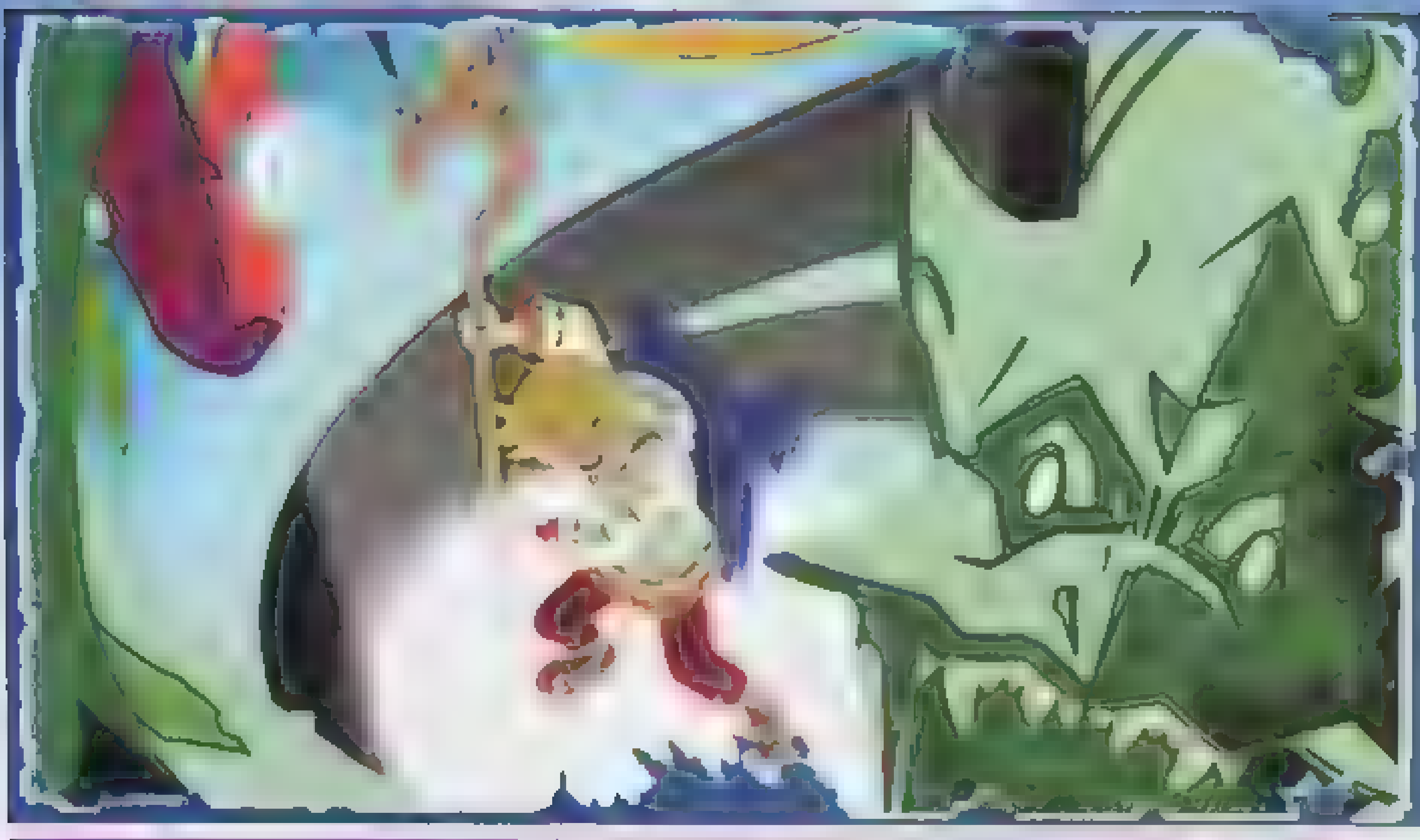
角色设定等各种设定进行了变更！

在本作中，角色的造型又一次进行了改变，一作一个造型，这似乎成了“《异度传说》系列”的传统。从给出的原画大家可以看出本作角色的造型进行了细微的改变，造型基于《一章》，但外表年龄看上去比《一章》大了一些，特别是KOS-MOS，给人感觉其外表年龄介于《一章》和《二章》之间。另外，由于将两部作品融入到一部里，所以脚本进行了一些细微的调整，而在演出画面上进行了一些强化。除此之外，本作预定加入新的原创角色，所以大家不要把它想成是单纯的移植版哦。





©2001 2004 2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
※《异度传说 I·II》与《异度传说 动画版》无关。※图为开发中画面。



失落的魔法 Taito A·RPG
NDS

文 多边形

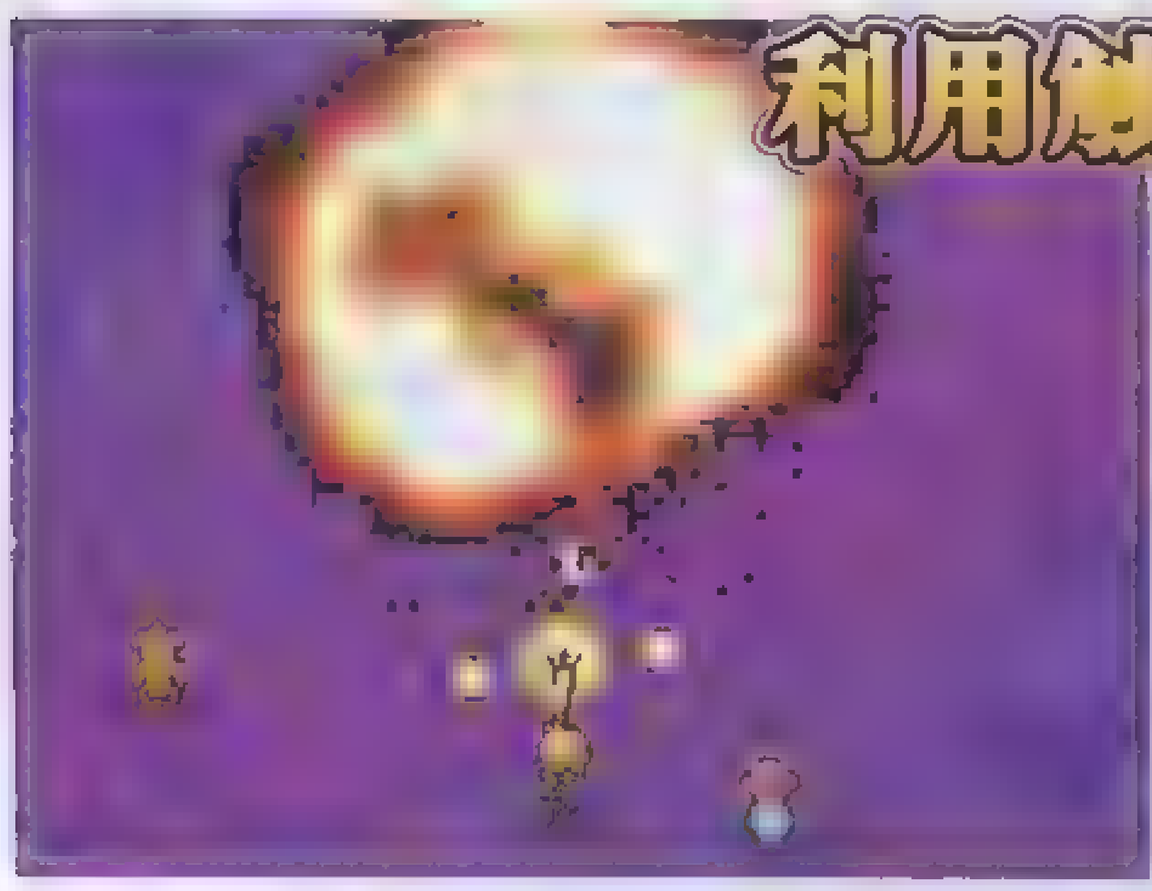
ロストマジック

LOSTMAGIC™
失落的魔法

大家有没有想象过如同游戏中的角色一样，利用触控笔书写魔法文字发动各种魔法？Taito即将推出的名为《失落的魔法》的NDS游戏就能够帮助大家实现这一愿望。玩家将扮演一名渴望成为魔导士的少年，为将世界从毁灭边缘解救出来而踏上旅程。在游戏中，玩家除了能够利用触控笔发动魔法外还可以控制魔物进行战斗，为A·RPG添加了充满创意的新要素！

命运与魔杖联系在一起的少年，将成为世界最后的希望！

利用触控笔释放各种魔法



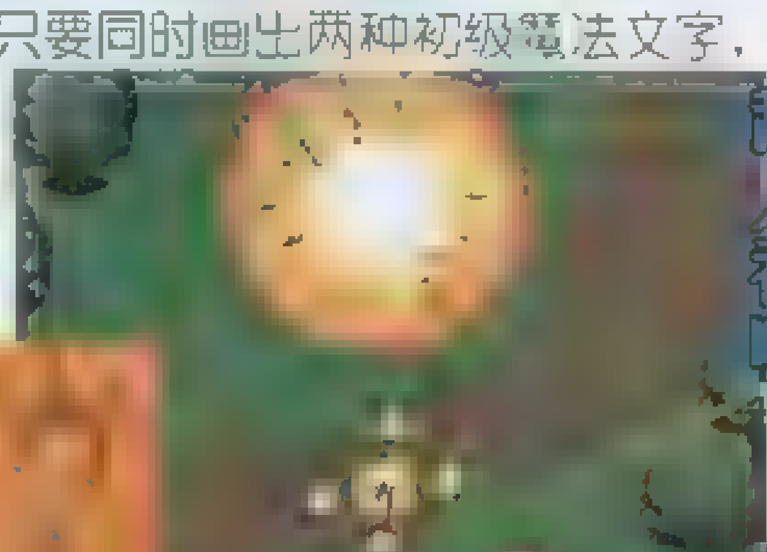
既然在游戏中玩家的身分是一名魔导士，因此在战斗中释放各种魔法将是最基本、也是最主要的攻击手段。正如前面说介绍的，玩家能够通过触控笔释放各种魔法，而方法非常简单，只要在下方屏幕画出所要释放魔法的魔法文字就可以。释放时间则由玩家的速度决定，当然，如果只为了快而画得不准确就很有可能失败，这一点一定要注意！

魔法的种类分为火、风、水、土、暗、光6种，每种魔法都有其独特的作用。在战斗中，玩家只有充分发挥魔法的特点才能给目标造成最大的伤害。



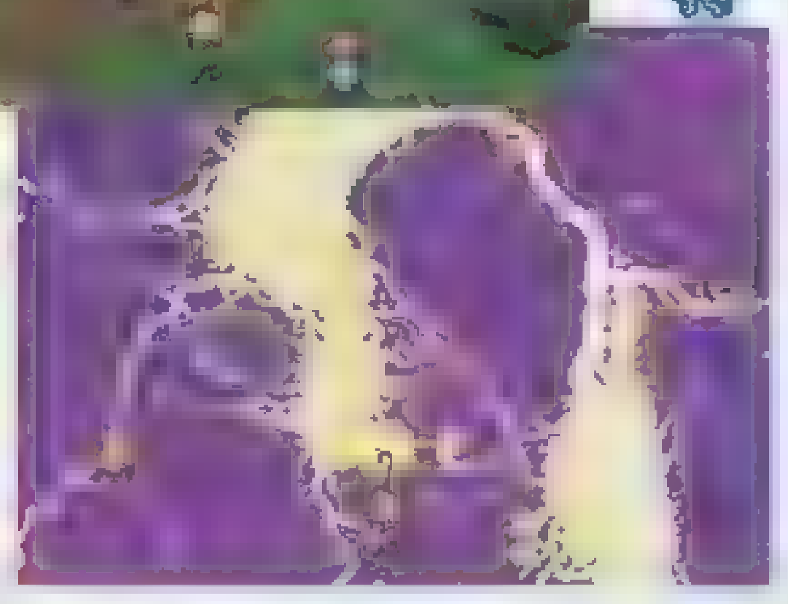
通过相互组合派生出高威力魔法

游戏中的魔法种类分为6种，但这些只是最基本的魔法，不仅威力小而且大多都只能攻击单体目标。实际上玩家只要同时画出两种初级魔法文字，就能够组合出高等级魔法。高级魔法不仅画面效果充满魄力，更重要的是威力强范围大，是顺利战胜强敌的关键武器。



巨大的火焰将敌人吞噬！

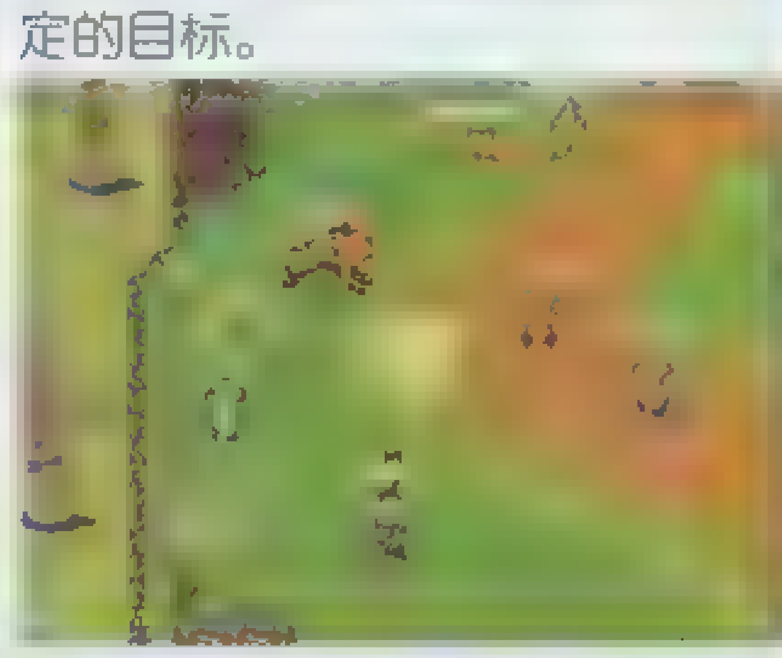




操纵魔物攻击敌人

在游戏中，玩家除了释放魔法攻击敌人外，还能够召唤魔物协助战斗。召唤之后玩家通过上方屏幕能够查看自己及所控制魔物的状态，而下方屏幕则实时显示战况的发展。玩家需要利用触控笔为魔物设定行进路线，而魔物会自动攻击所指定的目标。







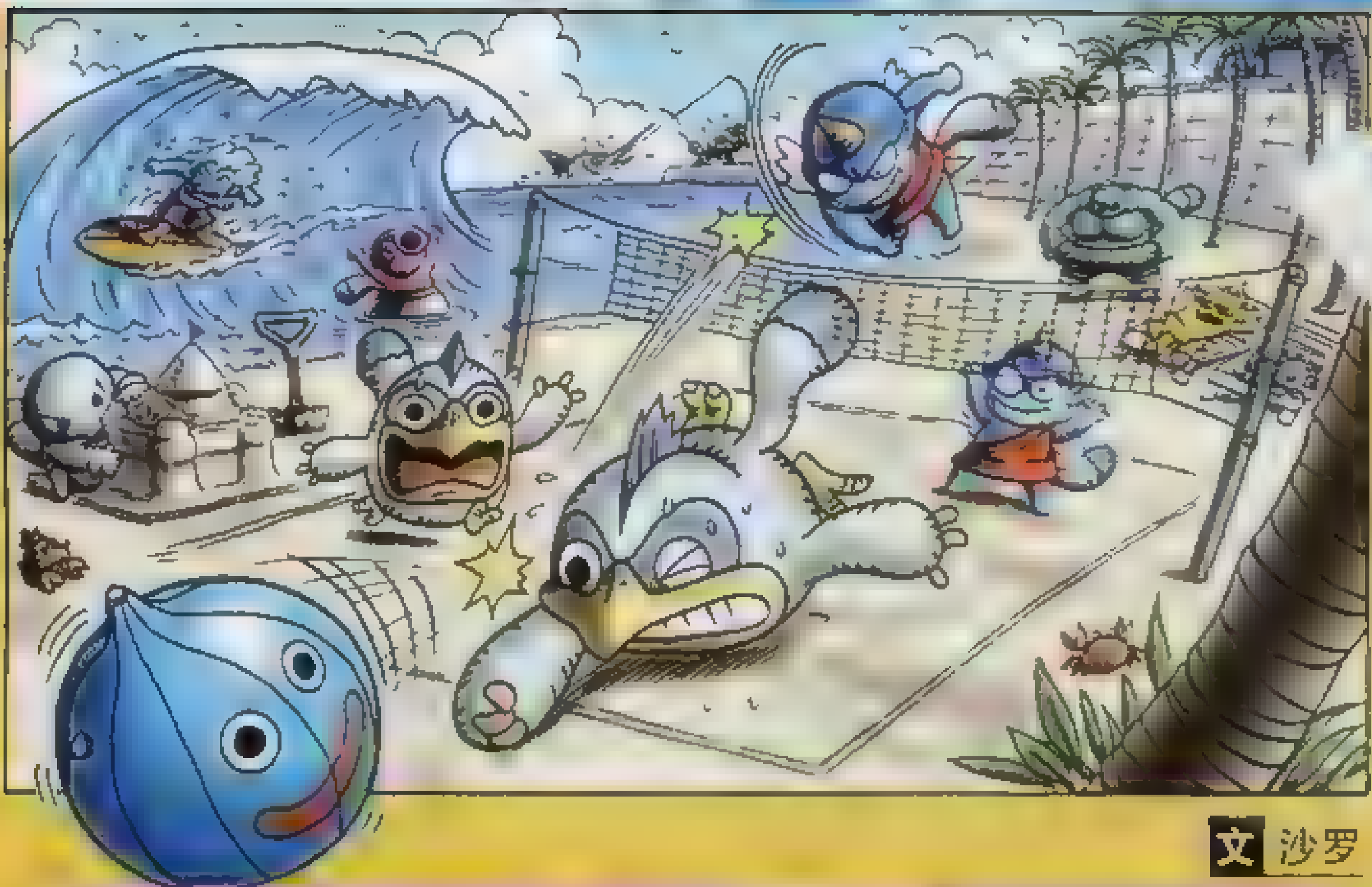
故事背景

在世界形成的最初阶段，神为了维护世界的平衡制造出了6种魔法和7根魔杖。7根魔杖被分别交给世界中的7名贤者保管，而这些贤者则被后人称为"世界的守护者"。随着时间的流逝，这个世界进入了一个新的时代。然而随着"创造世界之神"的死去，世界的平衡被打破，灾祸、疾病频出，甚至连只出现在传说中的魔物也开始大量肆虐……就在世界即将崩溃之际，一名少年来到了大家的眼前。

[illegible]

作为一款带有即时战略要素的A·RPG游戏，该游戏的操作其实非常简单，主要就是用十字键控制主角的移动，L键打开魔法阵，然后就是用触控笔画魔法以及下达指令了。画魔法是要按住L键，然后用触控笔画，画魔法时对图形的要求并不是很严格，所以画起来并不需要太多的时间。不过在画魔法时战斗还是即时进行的，所以一定要注意周围的情况。战斗中可以召唤魔兽帮忙（在试玩版中是直接出现，具体要什么条件还不明），对魔兽的操作与《星际争霸》、《魔兽争霸》等PC上的即时战略类似，不过要简单多了，只要用触摸笔画一个圆圈住想要下达指令的魔兽，然后再点一下目标敌人或目标地点，魔兽就会自动走过去攻击或移动到指定地点。该游戏的组合魔法很有意思，"光＋火"是爆裂魔法，"光＋光"是雷魔法，"水＋土"是水柱等，说不定游戏后期还有三个甚至四个初级魔法组合的高级魔法呢。不过游戏的画面比较朴素，希望在魔法表现上更加大一点力度吧。[文：邪魔天使]

TAITO CORP 2005



スライムもりもりドラゴンクエスト2
大戦車としっぽ団

文 沙罗

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团　Square Enix　ACT

NDS

以"《勇者斗恶龙》系列"的人气怪物史莱姆为主角、描写史莱姆一族与尾巴团之间战争的《史莱姆总动员》，即将于NDS平台上推出续作。本作继续继承了前作轻松有趣的风格，并在前作系统的基础上增加一部分全新的要素。由于在135期的"新作经波"栏目中我们已经对游戏进行了一个简单介绍，因此这一次大家所看到的，便是游戏具体的角色介绍以及TGS展会上的体验版内容了！

主人公



史兰王国是史莱姆一族所居住的一个和平的王国，然而有一天，尾巴团的邪恶怪物们突然驾驶着尾巴团战车袭击了该王国。当主人公醒过来时，发现整个王国只剩下了它一"匹"史莱姆！本作的故事便是从它拯救史兰王国开始的！

这就是我的战斗方式！

身为单身勇斗尾巴团的主人公，丰富多彩的攻击方式总是少不了的。主人公有着许多有趣的攻击手段，这里一一进行公开！

史拉攻击

将身体拉成长条，再利用弹性一口气撞出去。无论是障碍物还是敌人，都能够被弹飞。



背物投掷

将撞飞的敌人或物品用身体接下，就能将它们背起来。此时主人公就可以将背上的东西当作武器丢出去了！

跳跃前进

跳跃向来就是史莱姆的移动手段之一。不过将身体压得扁扁的再一口气跳起来，就可以借助弹性跳得又高又远。

勇车登场！



鸭嘴兽希德



▶多亏了希德的帮助，史莱姆一族终于有了能够对抗尾巴团机器城的武器！

在前作中便已登场的老角色，为了帮助主人公而发明了许多有趣的东西。尽管它身为有尾巴的鸭嘴兽，不过看来还是会站在主人公这一边。

主人公的劲敌？

史莱霸





◀不知为何，史莱霸突然向主人公展开了攻击！到底是为了什么呢？

本作中头次登场的神秘史莱姆，头上戴着一个可怕的头盔。

TGS现场试玩感受

游戏的整体风格确实如前作一样，让人玩起来觉得轻松有趣。画面的色调搭配十分出色，怪物造型也十分可爱。展台上甚至还播放了游戏的故事动画，以配合玩家的试玩。只不过游戏难度不高，角色台词对话相对比较低龄化，因此该游戏可能更适合中小学生一些。这一点从那些试玩了数分钟就放弃的"高龄"玩家身上就可以体现出来。下面就由沙罗来介绍一下体验版中的两个关卡的具体内容。[文：沙罗]

勇车VS大战车

体验版关卡之一。玩家所操纵的主人公位于勇车内部的大炮口前。只要将周围从滑板上源源不断滑落下来的石块、炮弹等东西背起来，再将它们投进炮舱中对着尾巴团的大战车发射出去即可。敌我双方的战车都有HP耐久设定，先将对方的战车消灭，那么就算我方获得了胜利。



◀勇车与战车的决斗场面，双方的HP都在战车的下方有所显示。



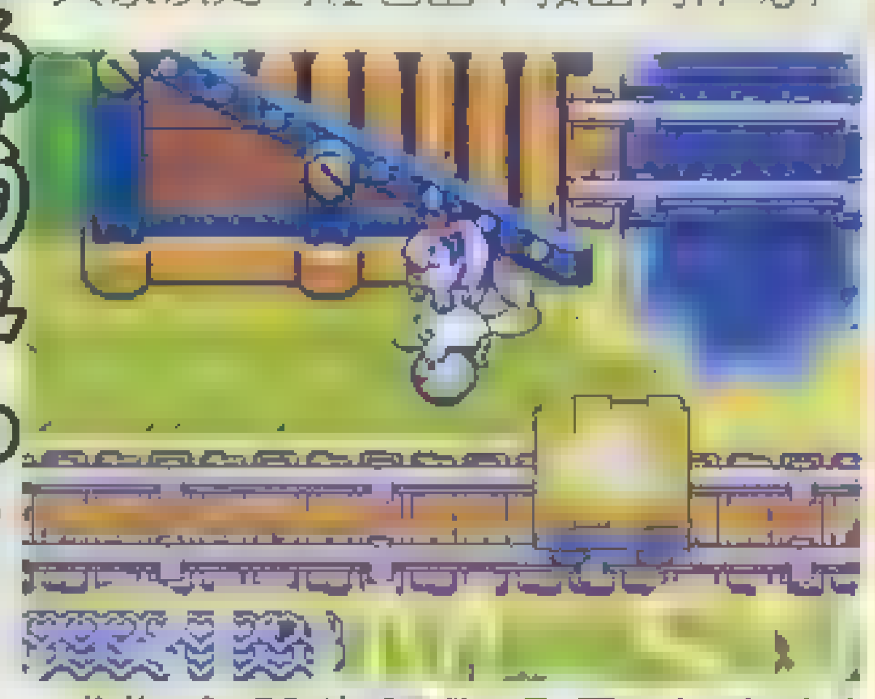
▶将炮弹放入炮舱后就会自动发射，此时赶快去找其他的炮弹吧

拯救史莱姆

体验版关卡之二。大批的史莱姆同伴被尾巴团的怪物们抓走了。主人公要赶在它们被带出森林前将它们一一解救出来并送回村子。在这个关卡里，玩家才真正地会利用到主人公那各种各样的动作去解决难题。而敌人也不会眼看着主人公"胡作非为"，大家该如何在包围下救出同伴呢？



▲在遇到一些石块障碍物时，需要利用轻盈的武器将炸弹岩撞飞，再背着它去炸开石头。



▲将……的同伴救出后，可以将它们送到轨道车上，车子会自动将它们送回村子。

©2005 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved

斯巴达：全面勇士　SEGA Creative Assembly　ACT

多机种

Spartan: Total Warrior　2005年10月25日　美版

对应平台：PS2 Xbox NGC

英国的Creative Assembly是一家技术实力相当强劲的游戏开发商，他们在PC上开发的“《全面战争》系列”一贯以大规模的战争场面著称。不过这些游戏基本都是即时战略类，并不适合家用机。世嘉以3000万美元收购了Creative Assembly之后，该公司开始从事家用机原创游戏的开发，而由他们开发的游戏当然离不开大场面。是否觉得《真·三国无双》的场面仍不够庞大？在《斯巴达：全面勇士》中你或许将会得到意外的惊喜。

文 星夜



罗马大军压境——斯巴达传奇的开始

台比留皇帝统治下的罗马帝国残忍而无情，帝国大军南征北战，将所经之处全部纳为自己的领土。现在他们准备挑战希腊的军事重镇：斯巴达。当罗马大军集结于斯巴达城下，一位英勇的斯巴达战士面不改色地率领战友出城迎战。25岁的他是斯巴达最强的战士。他自小被父母遗弃，成长于斯巴达战士军营，接受了最为严格的训练。他没有名字、没有过去，他的宿命就是战斗，为了斯巴达，为了他的战友，永远战斗下去。解除罗马帝国大军压境的危机，从战士成长为英雄，最终成为传奇。与神秘的巨兽战斗，发现神奇的大陆，举起圣剑开始最恢弘的冒险吧！


▲斯巴达是古希腊除雅典外最强大的城邦 斯巴达 的原意是 可以耕种的平原 。在历史上 斯巴达是一个崇尚武力的城邦 男孩到7岁就要开始接受军事训练 妇女也要进行体格锻炼。斯巴达的战士以英勇著称 他们曾经打败雅典 称霸南希腊。





“即便是最挑剔的玩家也会为本作的爽快感而折服”——《GameInformer》

创造出同屏数百名敌人后，设计者下一步要做的是用各种各样的方式将他们消灭：大爆炸、巨怪的袭击、城墙的倒塌，这一切听起来都令人兴奋。不过首先要解决的是最为直接的问题：主角的战斗方式。本作的近距离攻击有两个按键，其一是直接攻击单个敌人，其二是旋转攻击周围的所有敌人。本作有5种近战型武器，每种武器对应的必杀技的操作方式相同，不过会有完全不同的感觉。基本武器分为3类：弓、剑和盾。值得一提的是盾牌。正如《特洛伊》等片中可以看到的一样，盾牌不仅仅是用来防御的，同时也是一种进攻的武器，例如你可以将盾牌提于胸前，然后冲向敌人，使其从城墙上跌落。

▶战斗过程与“《无双》系列”类似，不同之处在于本作将会有很多魔法可以使用。




◀本作也有魔幻元素，玩家将会碰上骷髅兵以及各种怪物。

&3DM
www.plumbook.cn

“目光所及处皆为无尽杀戮”

——《斯巴达：全面战士》宣传口号



▲目前 Creative Assembly 正在开发的《罗马：全面战争》的资料片《野蛮人入侵》同屏出现的士兵数量令人惊讶。

在谈《斯巴达》的画面之前，我们有必要先来看一下《罗马：全面战争》。这款PC游戏刚公布时就因为同屏的无数士兵而令人震撼。Creative Assembly认为，体现“史诗级”战争的第一要素就是同屏的士兵数量。由于《斯巴达》是一款动作游戏，并且受到家用机性能的限制，同屏出现的士兵数量不可能达到《罗马：全面战争》那么多，不过制作者仍然希望能够表现同等规模的战争。为此他们花了6个月的时间写了一套全新游戏引擎，这套引擎可同屏出现300名士兵，视野长达750米，且保持每秒50帧的流畅画面。当该引擎设计完成时，见惯了《全面战争》的大场面的工作人员也不禁对技术人员的实力表示赞叹。



▲根据官方资料介绍，本作实际游戏画面中可同屏出现160人（存在复杂背景时），每个士兵的刻画都相当细致。

“这是自《战神》之后最有潜质的动作游戏”

——《PSM》



大场面是《斯巴达：全面勇士》的真正魅力所在，从最近Creative Assembly发布的DEMO来看，“同屏300人”确实不是单纯的宣传口号。在DEMO中同屏出现的士兵数量经常超过百人，有一些大场面甚至让人完全数不清屏幕上有多少人。

《斯巴达》的大场面不仅体现在人数的“多”，同时也体现在规模的“大”。例如在罗马挥军攻打斯巴达城楼的关卡中，罗马军队使用了希腊神话中的青铜巨兵塔罗斯作为其攻城机器。这场战斗显然不是单靠硬拼就可以胜利的，你不仅要使用投石机朝巨兵发射，还要杀死操纵塔罗斯的敌方工程师。还有一个关卡中，罗马人将美杜莎的头颅绑在巨型机械上，通过美杜莎的眼睛向斯巴达士兵发射石化光线。

▶在希腊神话中，塔罗斯是火与锻冶之神赫斐斯塔斯铸造出来的巨型青铜机械人。



斯巴达最强战士！



▲斯巴达城一役是游戏的开始，这时主角还没有什么装备，上半身赤裸。

主角是斯巴达的最强战士，并且在战斗中会不断成长。刚开始他的身上甚至没有装备防具，而其后会以镶金盔甲全副武装，最终其力量将会比普通人强大400倍，能够一击打死数名敌人。每章的最后，玩家可以用获得的多种奖励提升斯巴达战士的力量、魔法攻击力以及提升HP最大值。通过各种按键组合，斯巴达战士会有15种战斗技巧，包括各种魔法。

随着游戏的进行，你将获得传说中的各种强大武器，例如雅典娜的双剑、美杜莎之盾、阿基里斯之矛等。各种武器有不同的性能，例如雅典娜的双剑是游戏中速度最快的武器，可以一刀砍倒一大批敌人。多数武器都对应有两种魔法。



▲到了进攻罗马的任务，主角身上已经装备上了镶金盔甲和头盔。

3DM-SMV
www.plumbook

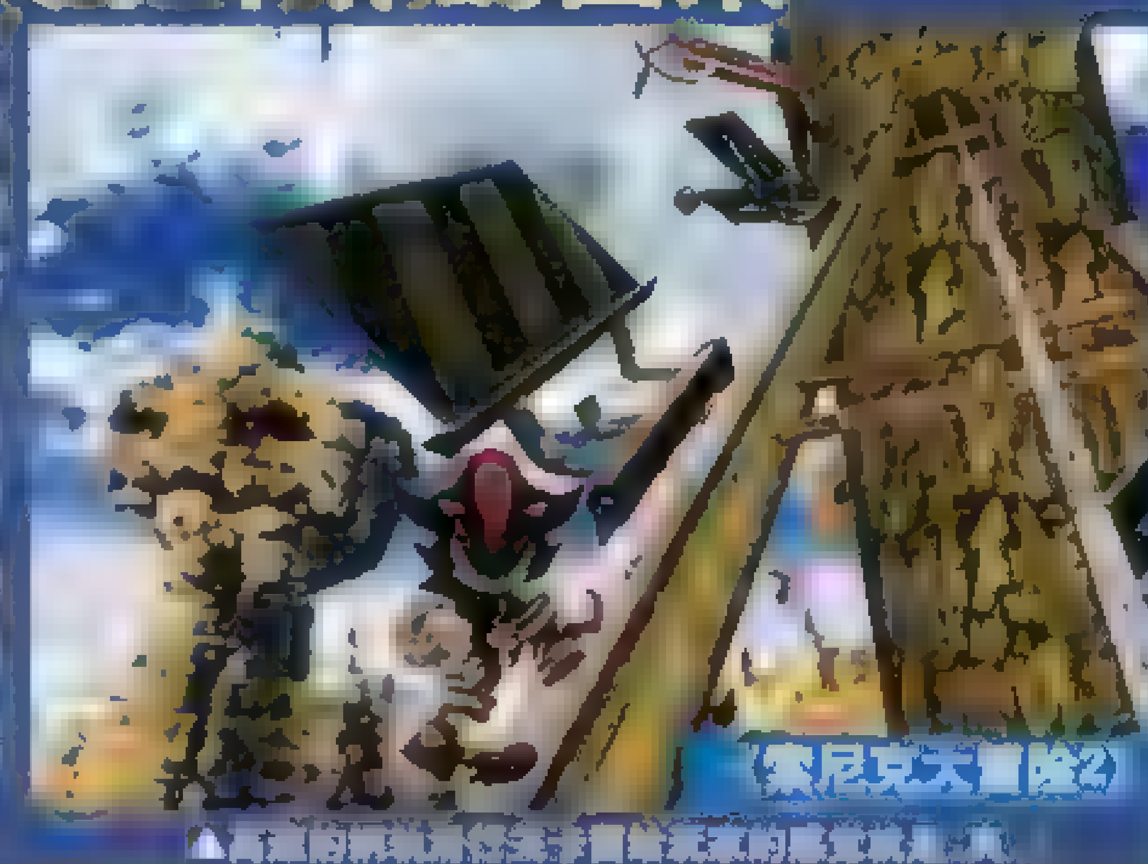


文 猫太

索尼克滑板 SEGA Sonic Team RAC
多机种 Sonic Rider 2006年春 日文

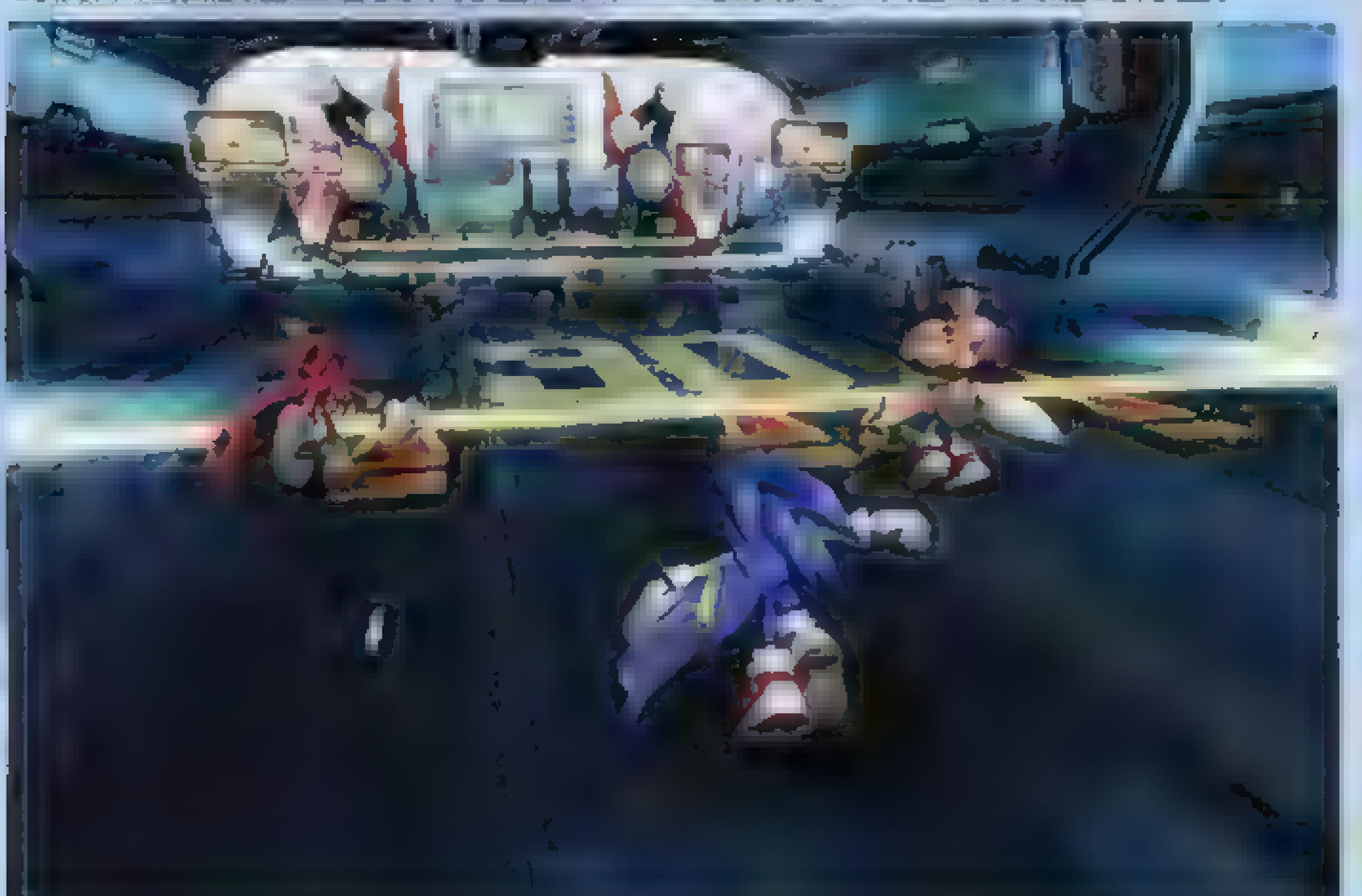
明年是索尼克的15周年，作为SEGA的一大庆典，那么要做点事情庆祝一下自家的吉祥物才算是对得起老功臣。除了另一款次世代作品外，这款《索尼克滑板》将会是让所有拥有现流行的三大家用机的玩家都能体现到至高的刺激感、爽快感的作品。正常来说，索尼克和他的好友们在大多数的作品中都是以"跑步"的方式进行冒险，而这次玩家则可以一改过去的玩法，踩上更富未来感的飞行滑板与其他角色一起在各个场地上竞速。想知道索尼克和他的同伴如何在架空的世界上驰骋？那么请继续看下面的报道吧！

Check Point 关于本作的由来



华丽的舞台

对于竞速游戏来说，丰富的舞台会减少内容的沉闷度，也直接增加了游戏的耐玩度。这款《索尼克滑板》中出现的赛道与一般的赛车类游戏赛道不太一样，除了设计要有更科幻的感觉外，道路中的障碍和各种辅助设施的设计和摆放位置也要十分合理，不然就十分容易出现一些BUG。现在官方所公布的赛道一共有5条，这些赛道不仅保持了《索尼克》3D化后在每一作应有的迷人景色，而且场地中所出现的机关也不尽相同。也就是说，不同的赛道就有不一样的玩法，下面请大家欣赏一下这5条赛道的特色。



让你似曾相识的场地！

Stage 1



▲作为游戏的第一关，这个舞台的机关几乎都是为了要让玩家学会各种操作的方法而设置的 基本上能一直保持高速滑行。

Stage 2



▲正如该赛道的名字一样，玩家在本关要面对是众多的山坡和飞溅的瀑布。技术要求要比上一关更严格了。

Stage 3 蛋头工厂



▲狡猾的蛋头博士所建设的工厂，为了防止外人侵入，所以这里几乎没有一条完整的道路 要高速移动就只能利用各种机关了。

Stage 4



▲建设在海边的特殊赛道 除了感官一流外 玩家也可以在这条特设的道路上以高速飞驰 能否胜出就要靠滑板的性能了。

Stage 5



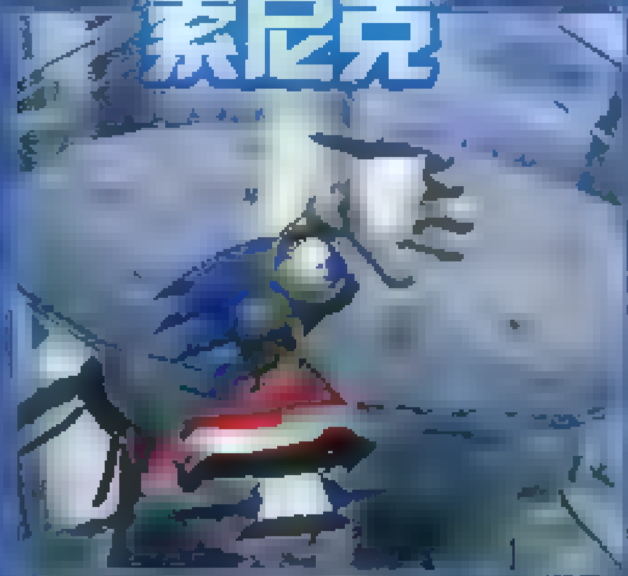
◀在这里如果不依靠其他机关辅助的话将会让玩家寸步难行，而且沙漠中充满了危险的陷阱，想要取胜还得多熟悉道路。

TGS现场试玩感受_场地篇

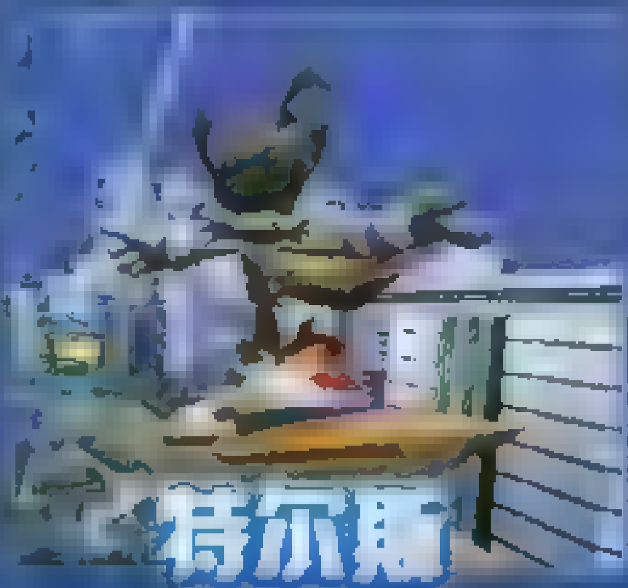
在试玩台上可提供玩家选择的场地只有3条，由于现场排队的人数太多，猫猫只试玩了两遍钢铁城市的场地。总体来说，关卡的设计确实十分出色。不但场景漂亮，进入一些隧道时的光影效果也表现得十分到位。在高速的滑行状态下，依然能让玩家欣赏到美丽的景致，这就是本作给猫猫的最大印象。[文：猫太]

www.plumbook.cn

部分登场角色



陆地上最快的刺猬，但这次他并非使用自己的双脚奔跑，究竟在这种情况下能否在速度上取得优势呢？



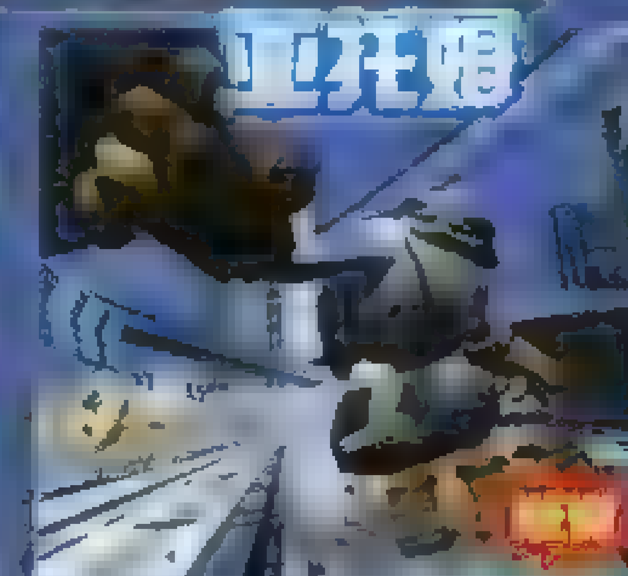
敬重索尼克的小狐狸，对机械有十分高深的研究，他那用于飞翔的双尾估计将会在本作发挥更大的作用！



传说中的风之使者，也是巴比伦盗贼团的头目，对兵器的熟悉是全世界中数一数二的，估计是最有潜力的对手。



从飞行滑板的改造到海盗船的修理都得心应手的[illegible]工程[illegible]，看来他的滑板将会是索尼克一行的最大威胁。



世世代代为巴比伦盗贼团服务的空贼，虽然脑子比较迟钝，但手腕的力量却十分惊人，一直是杰特最有力的帮手。

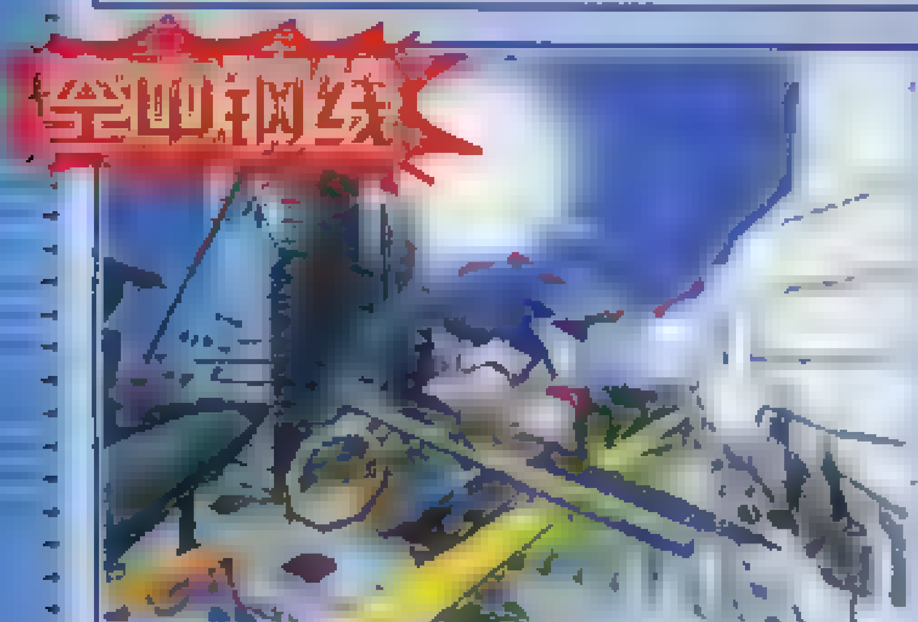
玩转比赛

除了像普通的竞速游戏那样，在赛道上驰骋并在弯道摆出漂亮的甩尾争取时间外，本作还有不少全新的动作和辅助玩家以更高速前进的机关。下面将简单地介绍已知的几种新要素给玩家们。

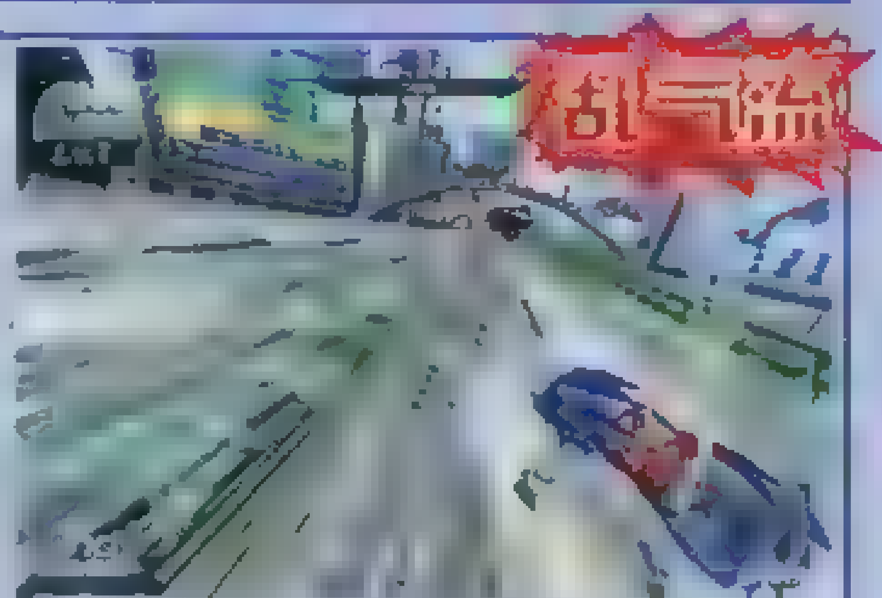
机关一览



这种加速圈在早期的《索尼克》作品中已经出现，只要玩家从圈的中央经过，那么便会发动一次强烈的加速。在本作中，这种加速圈所在的位置都比较巧妙，不是在十分高的上空就是在平时不会走的路线上。但只要能碰上加速圈，定能让局势扭转。



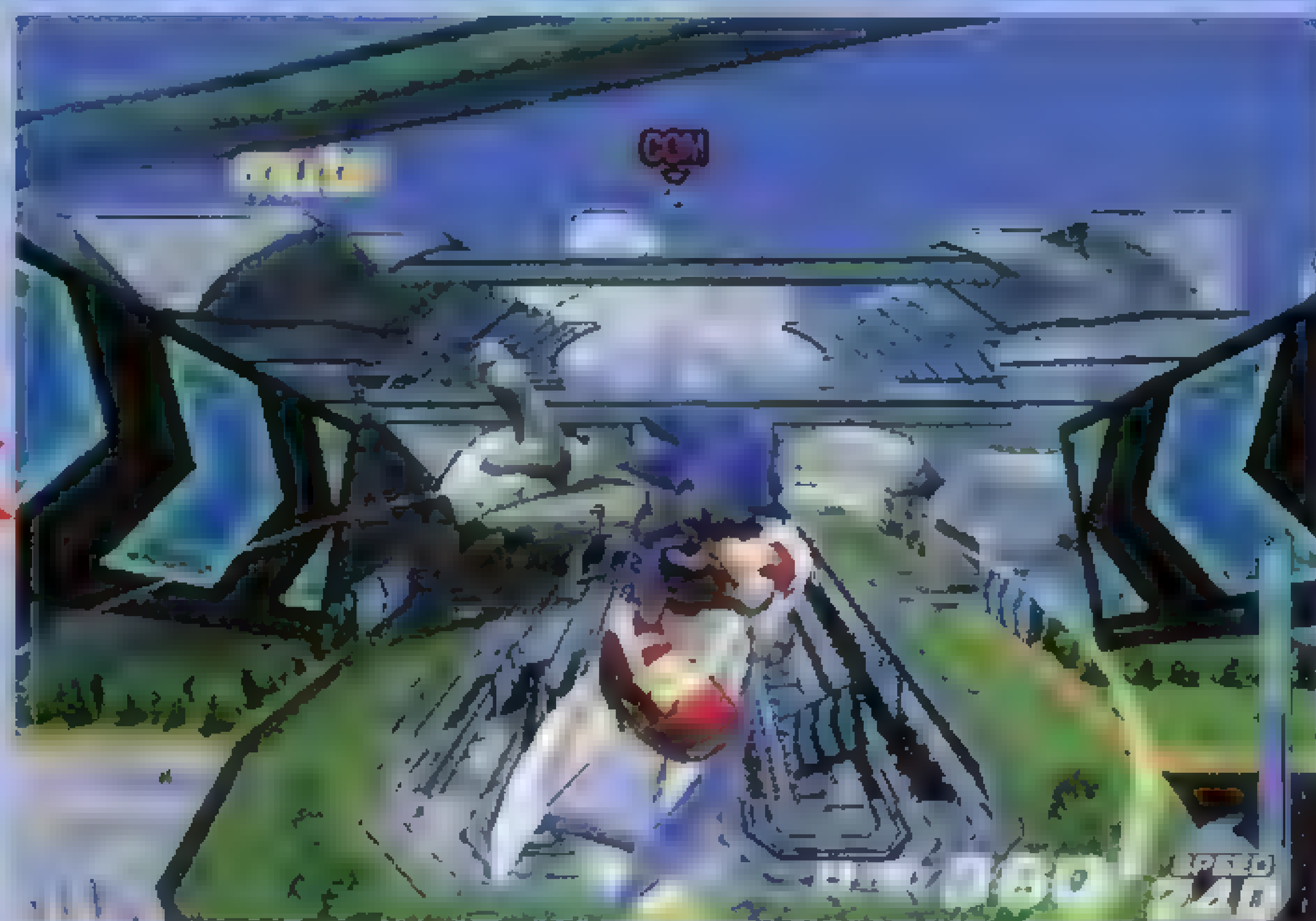
这些线一般会悬浮在空中，如果玩家只顾及地面的情况，一般会很容易错过这些钢线。当玩家跳上这些钢线后就会沿着它的轨迹滑行，一般能缩短路线或到达隐藏的地区。但若错过了钢线的初始乘坐点，那么就只能等到下一圈才能再跳上去了。



这些气流会出现在赛道比较明显的位置上，只要玩家滑行到气流中央，便可以顺流着以更高速度前进。不过在乱气流上要不断拨动左摇杆的左右方向保持平衡，不然会被气流甩出去。随着时间的推进，气流会从尾部慢慢消失，所以玩家一定要赶上去哦！



另外，乱气流中偶尔会出现一些向上的箭头标记，当玩家把角色移动至箭头处，那么便会发动一个大跳跃，玩家也可以趁这个机会多做几个花式赚取评价。一般来说，着地的地点依然是在气流当中。



动作一览



在滑行的过程中，如果玩家按下攻击键，那么角色就会立刻冲到附近的敌人旁并给予一次攻击。根据选用角色，攻击对手的方式也会发生改变。如果在附近没有其他对手的情况下按下攻击键的话，角色将会发动一次短距离的加速，建议在速度变慢后发动一次。



由于滑行的速度十分快，所以在一些急弯下很难控制好角色的方向，但如果减速便很容易被其他对手超越。玩家在拐弯的过程中，如果按下L1键或R1键(以PS2手柄为准)，那么角色便会发动高速甩尾，这样能确保在拐弯时不会拖延时间。在松开L1或R1键后，还会奖励一小段加速时间。



按照系列的设定，在高台的顶部按下跳跃键后，角色会发动一个大跳跃，跳得更远、更高。在本作中发生这个动作后，同样会发动一次大跳跃，这时只要摇动左摇杆或按下相应的按键，角色就会做出各种花式。如果在做完花式后以正确的姿势着地，那么电脑便会根据刚才动作的难度作出评分。

TGS现场试玩感受-总体篇

本作可以说是满足了重视速度感的玩家，而且在跳跃时能够做出各种花式也照顾了"《SSX》系列"的爱好者。选择不同角色和滑板都会得到不一样的最终性能，所以相信隐藏的角色和滑板数量也不会少。虽然试玩版的关卡和系统都已经十分成熟，但语音和菜单的细节上依然需要加强，按照这样推算的话，本作要在明年才能发售也是理所当然的事情。文：猫太

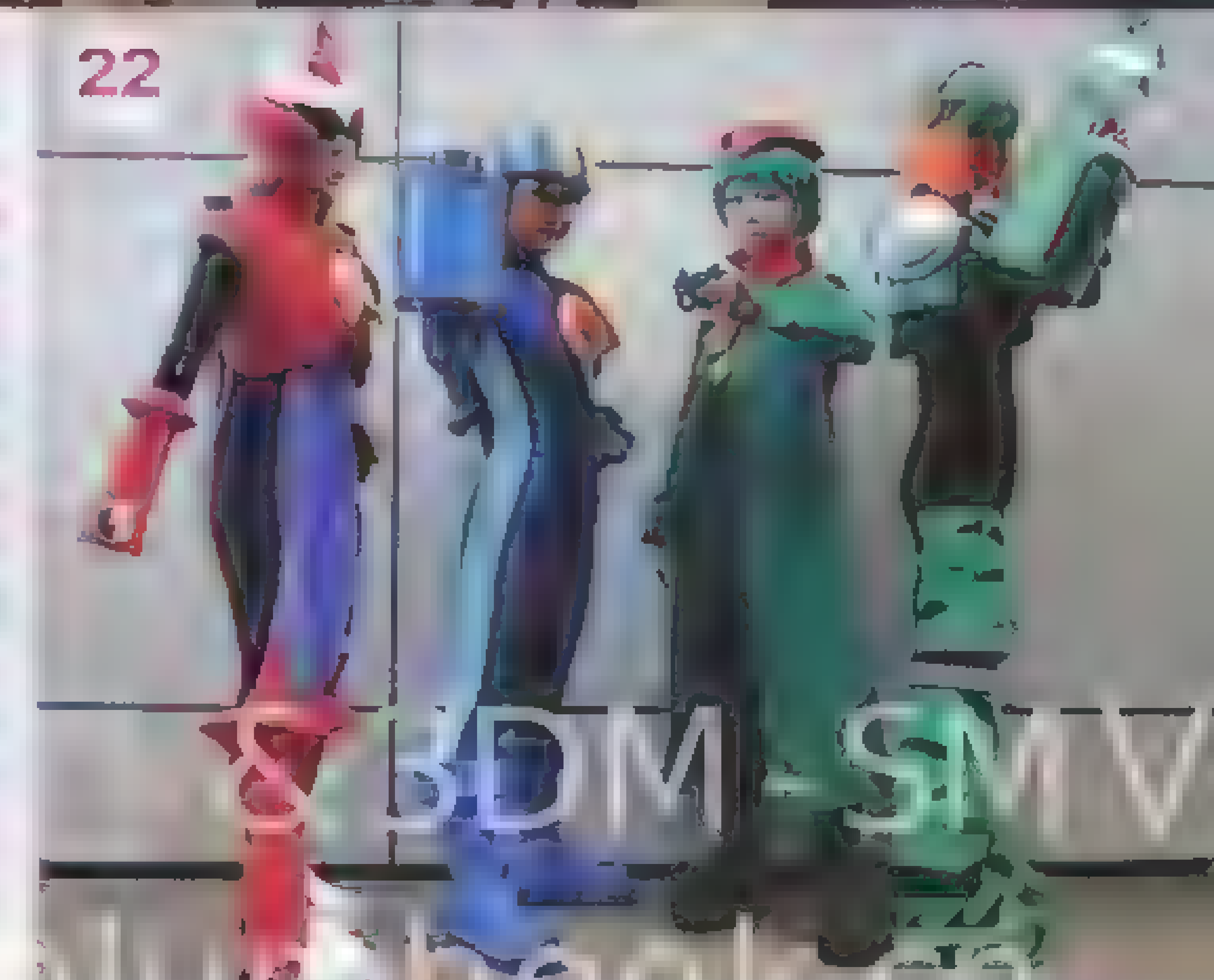
3DMGAME
www.plumbook.cn

TGS 2005 COSPLAY COLLECTION



BDM SMV
www.plumbook.cn





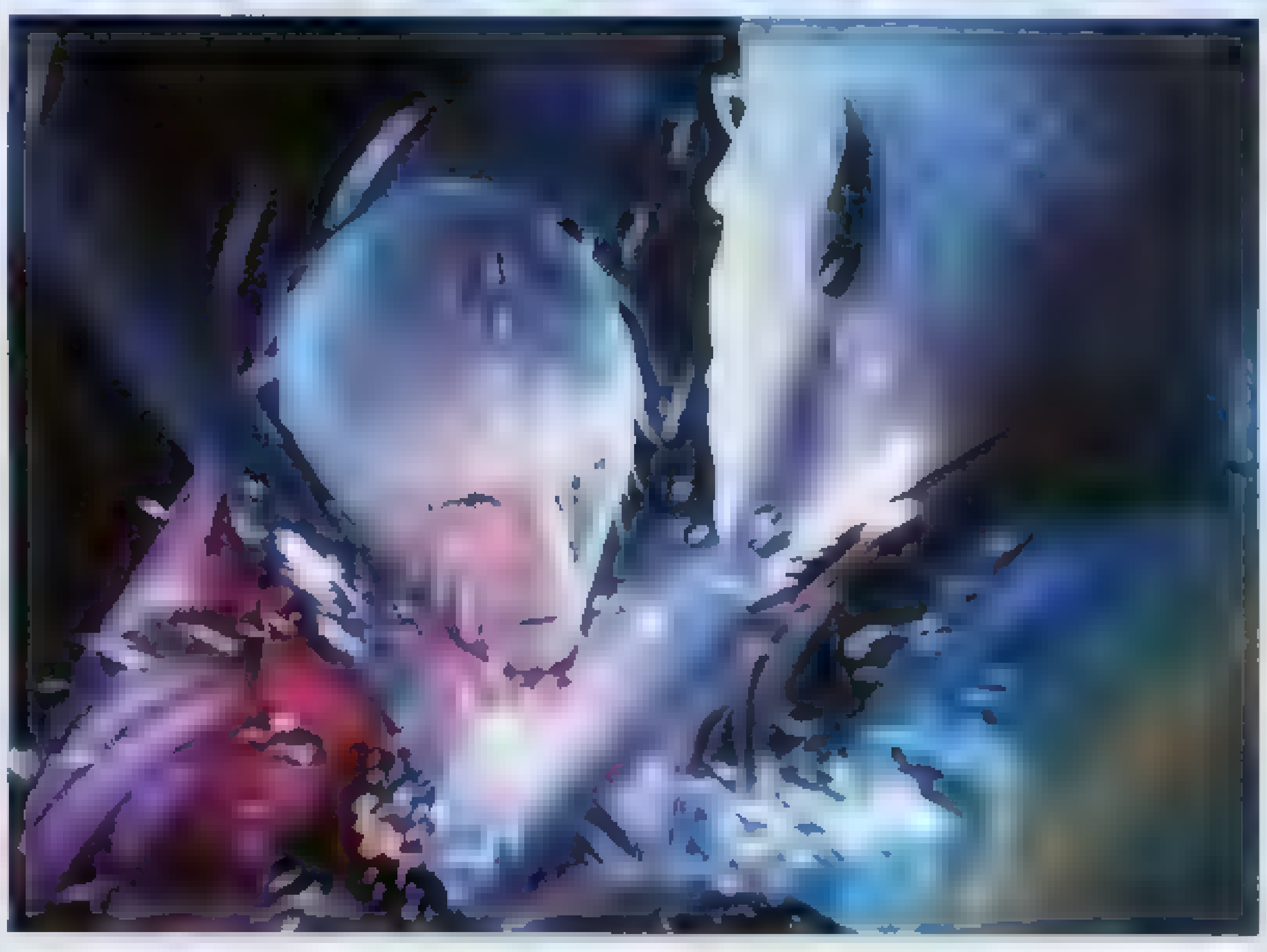
■1《生化危机》的COSPLAY全家福，且不说造型如何，这"多而全"就是我们对于本次TGS COSPLAY的整体印象。■2 TGS期间正值FFⅦAC的热潮到来，COS克劳德的人就特别多，这不一口气就来了4个，不过还是左边的这位最有型。■3 一个女孩子COS《铁拳》中的史蒂夫，的确令人很意外，虽然身形小了点，但眼神还是很有杀气的。■4 在日本的地铁高峰期也未能见到传说中的"制服美少女"的众小编，在会场上终于可以得偿所望了。■5《真·三国无双》的COS，最引人注意的当属正中间偏下的这个小P孩了。■6 E3上就属亚蒂小姐显眼，不过到了日本，当然是金发碧眼更惹人注意。■7 服装超专业、表情超认真的《战国无双》前田庆次。■8《罪恶装备》中的布里奇特，虽然是小女生的形象，但游戏中设定也可是个小男生。■9 这位辣妹是《持角玫瑰》中的角色，在《MGS3生存》中她也会登场哦！■10《生化4》里的武器商人，连这个都有人COS，想象力果然不一般。■11《重生传说》中的女王COS，华丽的服装十分抢眼。■12 又是一张全家福，这个并不难认，是《FFX》中的各个种族，这次展会上X360版的《FFXI》宣传力度可不小。■13《罪恶装备》几乎是年年都有COS的热门，不过这位COSER的扮相的确令人眼前一亮。■14《恶魔战士》中的猫女，COS这样挑战布料极限的角色是需要很大勇气的。■15 索尼克一出，谁与争锋？向大热天还要穿这身行头的"幕后英雄"致敬！■16 FFⅦ-AC中的两位搞笑角色，右边的这位光头大哥可谓神形兼备。■17 这个严格来说是展台的游戏宣传小姐，不过服装方面的确有些与众不同。■18《街霸》中的维加大叔和豪鬼大叔的大叔对决并没有制造出紧张气氛，反而带来些幽默元素。■19 这位SNAKE老哥去年TGS也到场了，他和"比波SNAKE"一样有着"犀利的眼神"。■20 这两位COS的是《浪漫沙加 吟游者之者》的角色，服装制作得相当精细。■21 这个《数码恶魔》的COS团体也是去年TGS时很抢眼的一组人马，据说他们还会去Atlus展台免费为试玩者讲解游戏，这才叫铁杆忠诚！■22《洛克人EXE》的COS组看上去卡通味十足，和原作的感觉十分接近。

摄影 UCG赴日编辑组 文字 整理 [illegible]

3DM-SMV
plumbook.cn

PS2 鬼泣3 特别版 ACT

但丁，终于轮到老哥我当主角了！



今年2月份发售的《鬼泣3》以其超绝素质征服了广大的动作游戏玩家，酷小子但丁也为更多人所熟识，而极具魅力的反派角色——但丁的孪生哥哥弗吉尔的表现也令人印象深刻。只是游戏中不能使用弗吉尔成为了很多“DMC FANS”的遗憾。（虽然第19关可以利用2P手柄操作弗吉尔，但那只能算是画饼充饥）

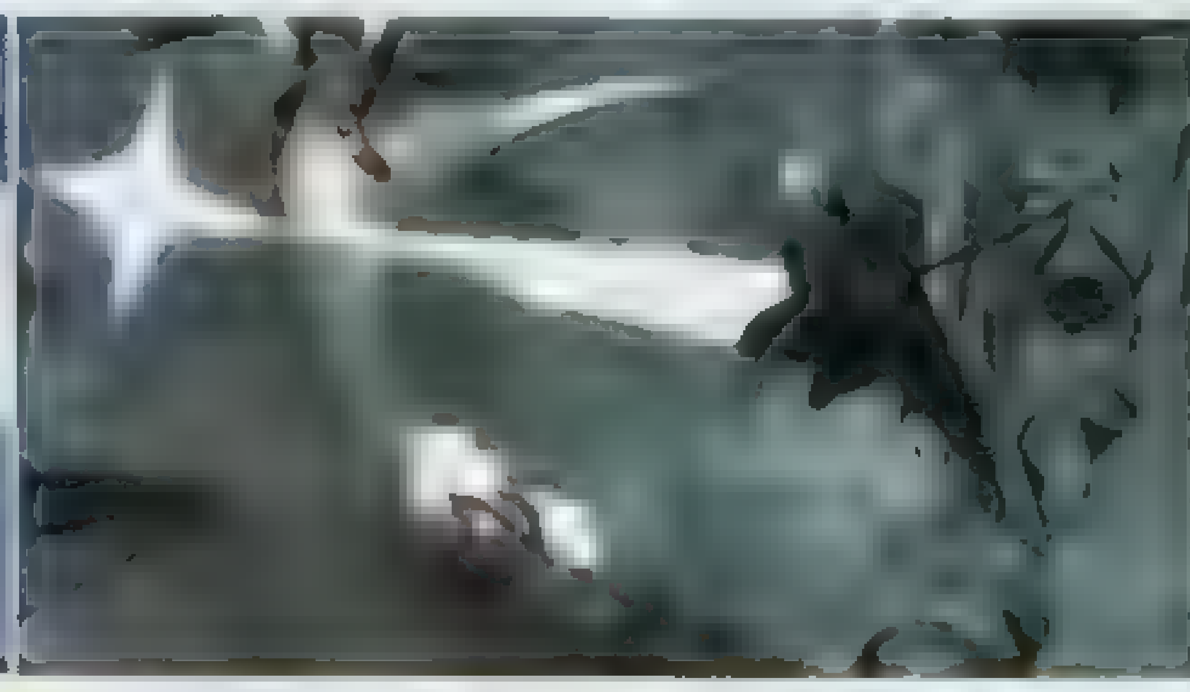
现在好了，Capcom于近日公布了系列新作《鬼泣3 特别版》，其中增加可以直接观看过场动画的DEMO DIGEST模式；增加一种名为INTERNATIONAL的规则，即持有特定道具就可以在原地或特定的地点复活；另外增加了VERY HARD难度，它是界于HARD与DMD之间的新难度选择。当然，这些要素的份量都比不上弗吉尔的隆重登场！

据称，特别版中除了可以使用弗吉尔，还增设了他特有的情节与战斗，很可能会从不同于但丁的视角来展现本作的故事。当然，弗吉尔这个隐藏角色并不只是换换人物贴图，而是拥有自己独有的武器和招式。弗吉尔的专用武器已经公布了四种：①阎魔刀。这把可以切断空间的日本刀一定让《鬼泣3》的玩家吃了不少苦头，刀光剑气可谓劲酷绝伦！②力之刃(FORCE EDGE)。这是父亲斯巴达留下的大剑，可以使用和但丁十分相似的招式。③贝尔沃夫。《鬼泣3》中威力最劲的护手与腿甲套件，弗吉尔在砍杀了同名BOSS之后取得的武器。④幻影剑。相当于枪的远程攻击武器，在身体周围旋转时有护身效果。

以上种种虽然让人直流口水，但目前Capcom尚未公开需要满足何种条件才能使用弗吉尔，敬请关注本刊后续情报。今年冬天，ACT爱好者一定会为“鬼泣”再度疯狂！ ［文：胜负师］



▲弗吉尔的剧情部分不知道会有多少比例的增加或更改。



▲虽然弗吉尔不喜欢用枪，但是有幻影剑也就足够了



▲“呜呜呜……为什么我还是不能出场？太欺负人了！”

X360 最终幻想XI 亚多鲁甘的秘宝 MMORPG

遨游在X360的最终幻想中！



在X360上推出《最终幻想XI》的消息相信已经让不少玩家陷入了疯狂的期待状态，这次在TGS展会上，SE再为FANS宣布一件喜讯——最新的资料片《亚多鲁甘的秘宝》将会同捆在X360的《最终幻想XI》中。继《普洛玛西亚的咒缚》后，本作已经是第三张资料片。这次最大的卖点就是增加了一个新职业——青魔道士。在系列的设定中，青魔道士以“青魔法”称霸。通过使用“训练(ラーニング)”指令就可以学习特定敌人身上的魔法，让角色无论在攻击效率和辅助系魔法上都能获取很大的提升。从影像中的青魔道士发动喷火魔法来看，此职业将会为队伍的其他同伴带来更大的帮助。 ［文 猫太］



▲游戏的画面在X360的机能下表现得更出色。



▲魔法和特技的华丽度再次得以提升。

PS2 怪物农场5 马戏团大篷车 RPG

让你培育的怪物做马戏表演？



《怪物农场5》终于确定了发售日期，今年的12月8日！本作与前几作相比淡化了“育成”部分，把重心转向了剧情的刻画上，在游戏类型上，由于本作RPG成分已经重于育成部分，因为本作也正式划入RPG范畴。在主角进行冒险的时候，可以带上自己育成的各个怪物为自己护驾。而本作的战斗是3对3的形式进行怪兽战的。有意思的是，由于本作的故事发生在马戏团，因此可以培养这些怪物在马戏团中做马戏表演，而表演的成功与否也关系到各个怪兽的成长。本作故事发生在一个平凡的马戏团里，随着女主角娜尤塔的忽然闯入，马戏团成员的生活发生了巨大变化。这个不仅拥有高超的法力，更可以让主角饲养的怪物复活的神秘女子似乎隐藏着惊天秘密…… ［文：雨滴］



▲带着怪兽同伴出去冒险，就什么也不用怕了。



▲战斗是以三对三的形式展开的。

TGBUS&3DM
www.plambook.cn

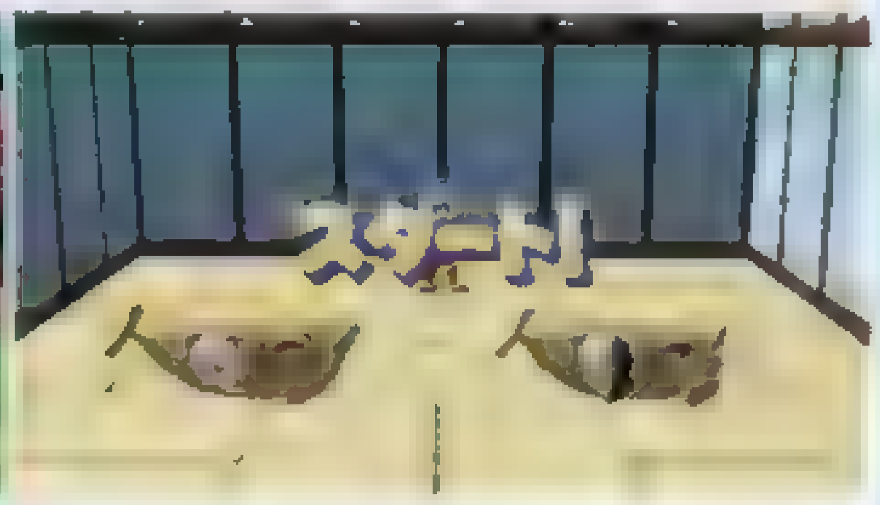
PSP 比波猴学院2 ETC

与比波猴一起再次闹翻学院吧！




新鲜热辣活力十足的比波猴学院又要再次开学了！与大受欢迎的前作一样，本作依然收录了众多的迷你对战游戏，同样可以对应1机2人对战，而如果两台PSP无线联机的话则可以支持4人对战！本作主要增加了一个卡片对战模式，收录的卡片数量超过100种，玩家通过对决卡片来进入迷你游戏，卡片上会给你增加附属的效果，例如速度加快或者命数增加等等，当然这些增加的效果并非全部都是优势，偶尔也会出现令人不如意的情况。如果能在游戏中战胜对手则可以拿走对手的卡片，而如果在处于劣势的情况下还能战胜对手则可以获得额外的奖励，总之这个系统使得游戏更加丰富和刺激。简单、好玩、乐趣多多，快和你的朋友一起来挑战比波猴们吧！ ［文：多边形］


▲卡片对战模式是本作的重点。


▲看看谁会先站起来？

NDS 哆啦A梦 野比太的恐龙2006 DS RPG

童年的回忆，在NDS平台浮现！



2006年3月，日本方面将预定公开大作电影《哆啦A梦 野比太的恐龙2006》。随着电影的公开，SEGA也公布NDS上的同名新作！

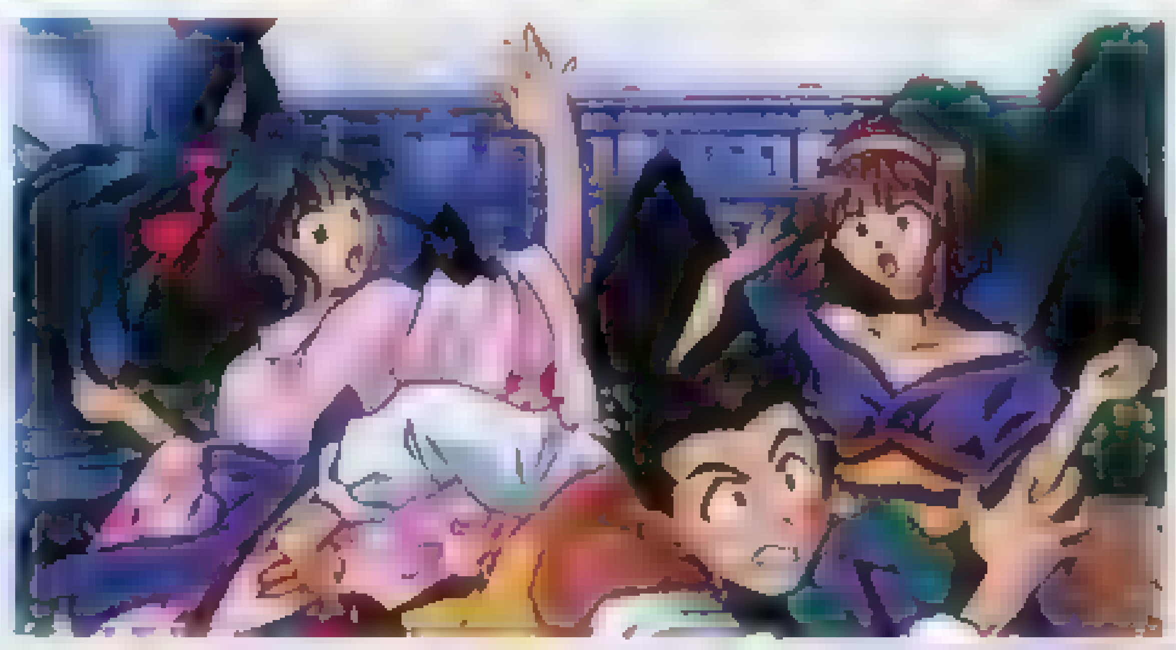
本作的故事讲的是，有一天野比太找到了一颗很大的蛋，而做梦都没想到从这颗蛋里诞生了一只小恐龙！小恐龙诞生不久，就突然出现了一名可疑的男子，企图把小恐龙偷走。哆啦A梦和野比太为了让小恐龙度过平稳的生活，打算把它送到恐龙的时代。目前本作除了几张图片以外没有公布任何相关情报，但是根据电影中的剧情和已公开的游戏图片来看，本作的游戏舞台是恐龙时代，游戏是由卡片的形式来进行。SEGA方面将本作称之为NDS超大作，就让我们共同期待明年的电影和NDS相关新作吧！［文 SOUL］


▲本作中卡片系统将是关键系统。


▲要尽快将恐龙时代带来和平！

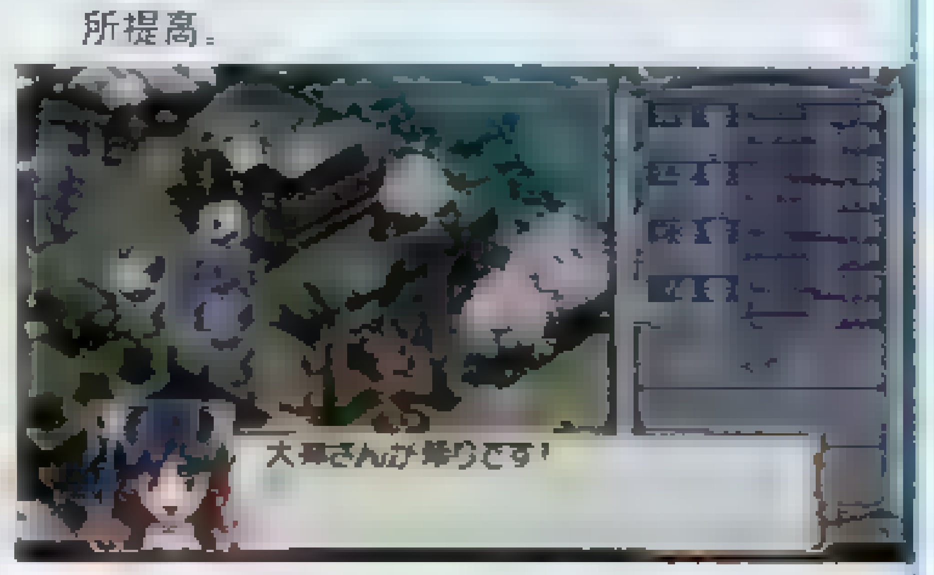
PSP 樱大战1＋2 AVG

《樱大战》十周年纪念作登陆PSP！


▲前几话战斗之后必定会出现的轻松安宁的场面。

自发售以来，PSP似乎就无法摆脱"名作复刻机"这个外号，而在明年春天，又有两部作品在推出数年后以改头换面的形式加入到PSP的软件阵营中来，那就是在当年曾感动了无数上星玩家的名作《樱大战1》及《樱大战2》，而发生在日本太正时期的那需需美妙的回忆也将再度于你我眼前重现。这两部作品将会集合在一张UMD碟中于明年春天发售，而本作也是SEGA为了庆祝"《樱大战》系列"十周年而推出的纪念之作。根据制作人所言，这次PSP上的《樱大战》将会在音乐以及动画上进行加强。更令人兴奋的是，SEGA并没有像最近的某些厂商一样推出带边框的"伪宽屏"移植游戏，而是真正将PSP上的《樱大战》做成了16：9的形式，这就足以令人看出SEGA的诚意了。 ［文：卡伦］


▲希望本作的动画素质真能如SEGA所说又有所提高。


▲战斗画面和土星版没什么区别，不过这也在情理之中。

PSP 我们的块魂 ACT

随时随地"玩转"地球！

在PS2上刚推出了续作的《人见人爱！块魂》后，Namco再次把本作的魅力带到PSP上。除了宽屏为玩家带来更开阔的视野外，PSP版《我们的块魂》的最大卖点当然就是能够让玩家随时随地都能"翻转世界"！新作的玩法依然保持了系列一贯的风格 操作王子推动块，把所有的东西卷起来增加块的体积，最后根据块的大小建造出不一样的星球。而如何巧妙地寻找现阶段可以粘着的物体，是游戏考验玩家的地方。本作的故事讲述了乐园群岛的动物们失去了自己的大陆，于是请求国王能帮助它们。而王子在国王的命令下，再次为了建造动物们的家园而踏出了旅程。利用PSP的无线联机功能，玩家可以跟朋友随时随地进行最大4人的对战。 ［文：猫太］


▲本作的画面质素感觉与PS2版相差无几。


▲目的就是将小块变成能粘住岛屿的巨球。



▲块魂的乐趣你试过没？如果没有，这次的PSP版是个机会。

NGC

死神 BLEACH 面向黄昏的死神 FTG

BLEACH 黄昏……死神 SEGA 日版 2005年12月8日

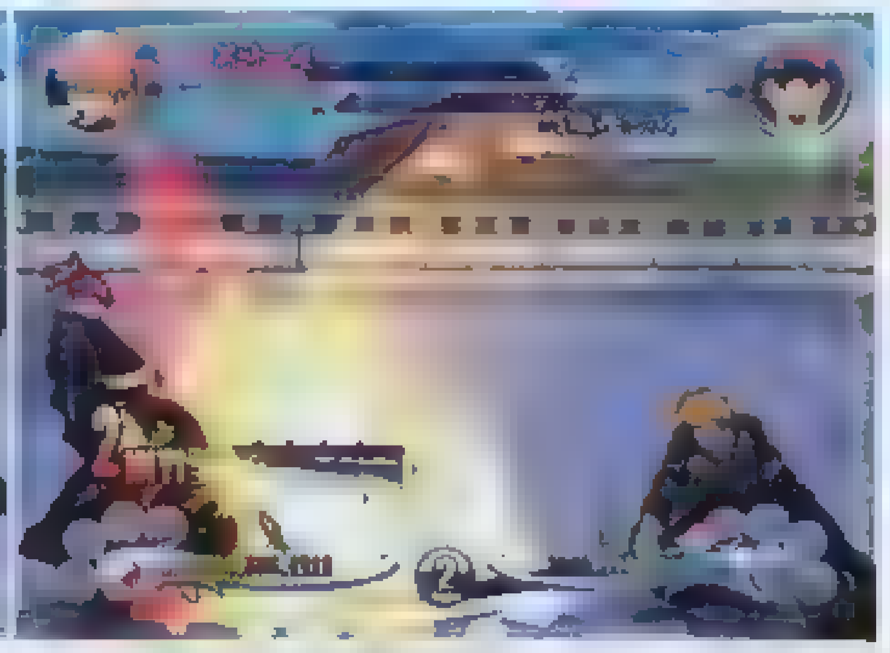
与原著截然不同的尸魂界！



不能不感叹一下近年来动漫画《死神 BLEACH》的超高人气。不仅是NDS、PSP、就连PS2和NGC上也将连续推出根据原著改编的游戏。NGC版的《死神》依旧是一款格斗游戏，而且也和PSP上的《死神》作品一样采用卡通渲染画面。与以往作品不同的是，本作中角色们的动作数量不仅得到了大幅度的进化，就连死神们所持斩魄刀的不同形态、"万字解"等超具视觉效果的镜头也一一得到了再现。故事模式除了能够使用主角黑崎一护完成与原著故事相同的"一护篇"外，大家还能够体验完全原创的以尸魂界为舞台的故事剧本。游戏已经定于今年12月8日发售，喜爱《死神 BLEACH》的玩家，千万不要错过哦。 [文：沙罗]



▲最近《死神 BLEACH》的人气似乎是瞬间爆发，各个机种上都有相关游戏了。

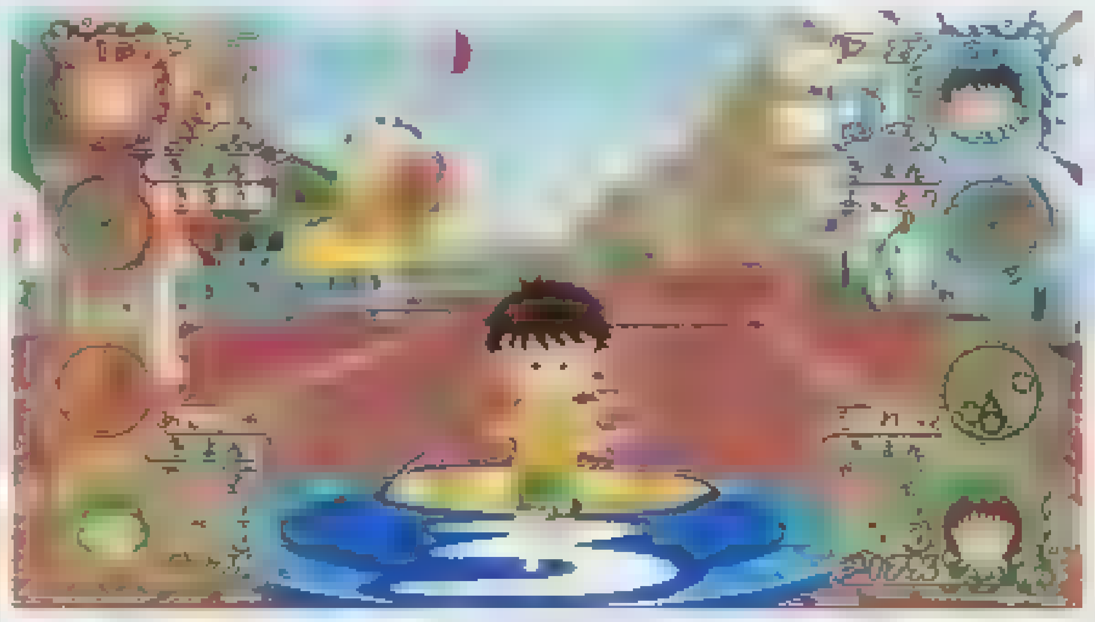


▲游戏画面可以说蛮华丽的，至于卡通渲染，这似乎是现在动漫游戏的首先表现方式了。

X360

大家来派对 TAB

来自冈本吉起的聚会游戏！



▲想不想和自己的晚辈一起游戏？什么？一起玩《战神》，玩《MGS3 S》？不好吧，劝你还是选择《大家来派对》吧。

如果说有厂商将会推出一款以类似樱桃小丸子那样的角色为主人公的"大富翁"游戏的话，或许大家都不会感到十分意外。但如果说这款游戏的制作人是制作过"《生化危机》系列"等作的前Capcom软件总监冈本吉起，或许大家会感到意外吧！这款游戏还将作为首发在次时代主机X360上发售！《everyparty》其实是一款可以多人同乐的"大富翁"式游戏。游戏的规则十分简单，玩家们通过旋转轮盘获得点数，然后进行相应数目的移动，先到达终点的玩家获胜。但是你如果把它与其他桌面游戏相提并论，那就大错特错了，冈本指出，桌面游戏最不爽的地方就是很难集结到足够多的玩家一起玩，而本作将对应Xbox live，让大家通过网络联机玩这个桌面游戏！此外通过Xbox live还可以不断下载更多的游戏内容。 [文：SOUL]



▲其实有时候玩玩这些轻松有趣的小游戏也是蛮开心的。

PS2

胜利大夺还2：波塞冬计划 ACT

Winback 2 …… Koei …… 日版 …… 2005年11月14日

功夫＋枪战＝胜利大夺还2



以反恐怖主义为主题的《不可能的任务》马上就要推出续作了，从目前的消息来看这依旧是一款反恐题材的游戏，前作中每个主角擅长不同的能力的设定在续作中也很好地保留了下来，而在动作方面看得出本作有了一定的进步。游戏中角色的动作很有香港动作片导演吴宇森作品的影子。各个角色都有自己的特长，克雷格·康崔尔擅长手枪与格斗，米娅·卡贝拉擅长狙击，尼克·布鲁诺擅长重型武器，这样在执行任务时可以根据每个角色的特长进行选择。在本次TGS上该游戏只播放了一段预告片，从中我们可以猜测游戏中每个角色都有机械和格斗两种战斗方式。前作中登场的枪械不少，本作中肯定会有所增加，而前作2000种以上的动作在本作中会表现得更加细致。 [文：邪魔天使]



▲米娅准备从一辆电车上狙击另一辆电车上的恐怖分子，尽显其精准的枪法。

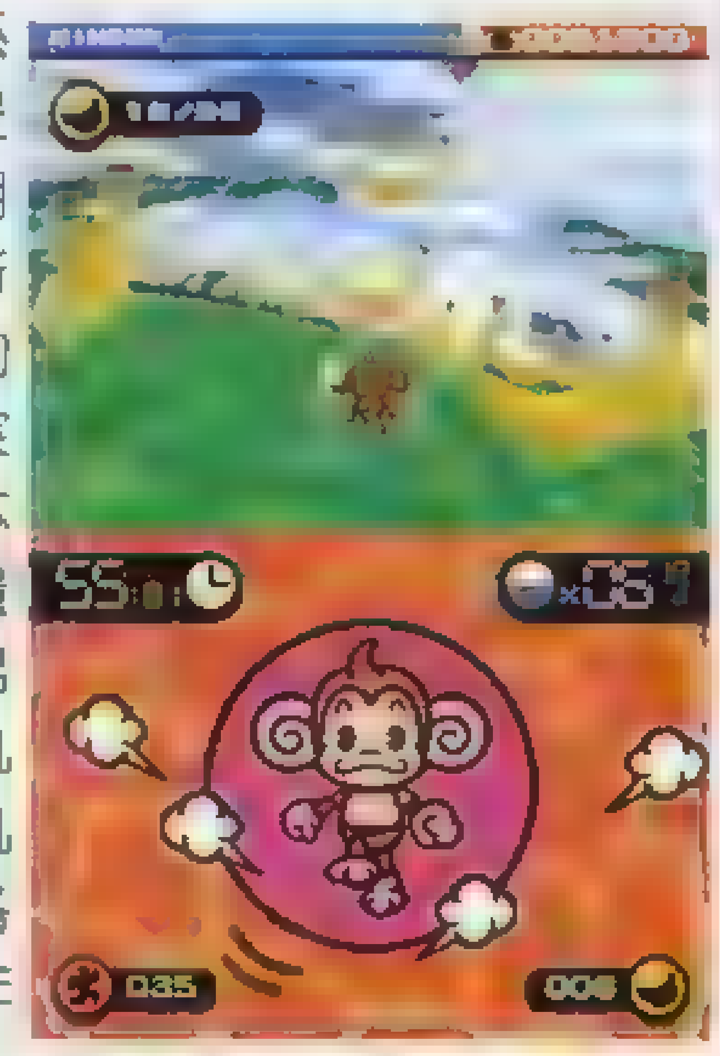


▲游戏中除了枪战还有肉搏，每一个动作都非常细腻。

NDS

超级猴球 DS ACT

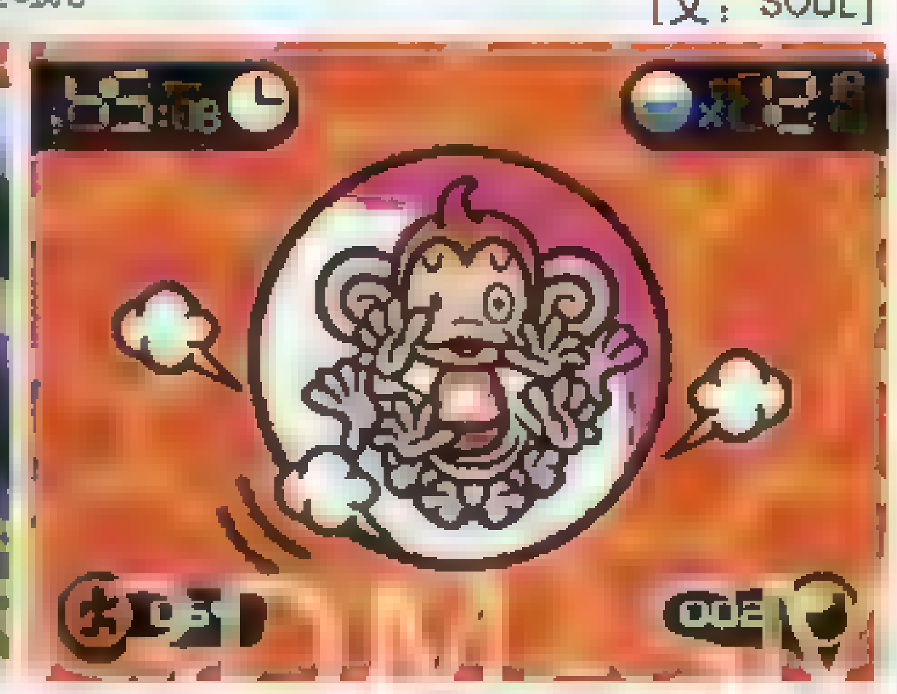
现在猴球也可以用触控笔来滚了！



曾在家用机上大受好评的"《超级猴球》系列"即将在任天堂新掌机NDS上登场。无论是谁都可以轻松上手的游戏规则，再加上使用NDS的触控笔进行操作的新感觉，必将会使新老玩家都能在游戏中获得乐趣。《超级猴球》的规则很简单，玩家只要控制可爱的小猴子，突破重重阻碍，一路将球推到终点便可获胜。本作除了收录NGC版的经典关卡外，还加入大量的原创关卡，使关卡总数达到100以上。另外，在聚会模式中，利用NDS的无线联机机能，玩家们可进行最多4人的联机游戏。联机游戏可不仅仅是进行竞速游戏，还可以进行各种有趣的MINI游戏。《超级猴球 DS》将于今年12月发售，喜欢的玩家千万不要错过哦。 [文：SOUL]



▲大家可能已经在其他机种上玩过《超级猴球》，不过使用触摸笔来玩可是别有一番风味哦。



▲"滚来滚去"，千万别把自己转晕了，不过在香蕉之前，这一点点晕又算得了什么？

www.pianbook.cn

PS2 侍魂 天下第一剑客传 FTG

剑客数量达到40名，系列之最！

在TGS上，SNK Playmore展出了街机版的《侍魂 天下第一剑客传》，然而展出的同时，SNK Playmore还宣布了该作即将移植到PS2平台的消息。

本作号称是集系列大成之作。不仅加入了4名全新的角色，一些玩家们期待已久的老角色如王虎、花讽院和仲、不知火幻庵等都将在本作中一一登场。他们的加入，使得本作中的登场角色史无前例地达到了40人！此外，本作新加入的“SPIRITS SELECT”系统包含了怒、真、斩、天、零、剑这六种不同的战斗系统。这些系统基本上囊括了历代所有的“剑质”，这一创意让人想起了《超级街霸II 周年纪念版》。这些系统包括：①“怒”剑质，不能特殊移动，但攻防力极高，还可发动具有一击必杀伤害的超斩；②“斩”剑质，能够在空中进行防御；③“真”剑质，能够破坏对手的武器；④“零”剑质，能够发动无之境地；⑤“剑”剑质，具有能够使用打飞对手武器的秘奥义；⑥“天”剑质，能够进入怒气爆发状态从而进行连续攻击。玩家可以根据自己的喜好，选择不同的剑质应战。

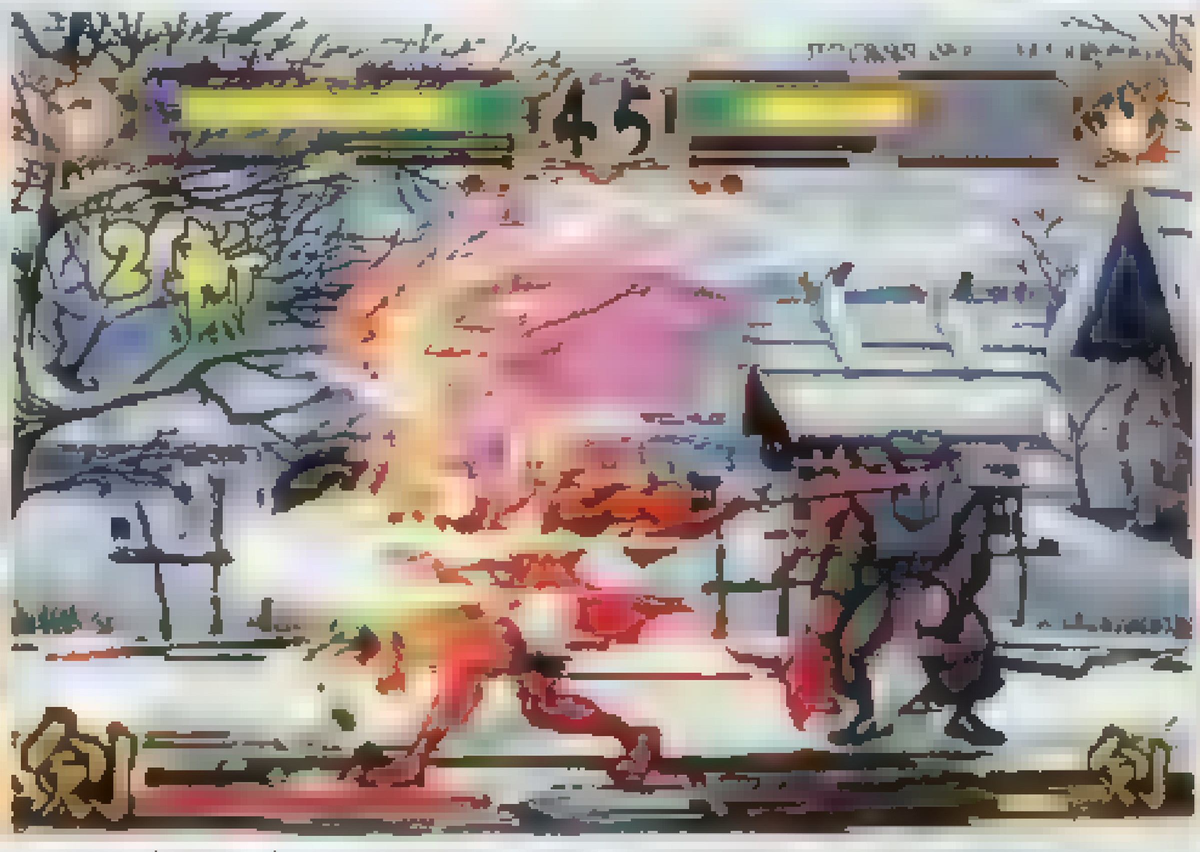
与《格斗之王 最强冲击2》一样，本作也对应网络对战。并且根据现有资料，玩家在对战时还可以自由编辑角色的颜色。另外PS2版的本作还将追加一些街机版所没有的原创要素。作为《侍魂》历史上的集大成之作，本作实在是令我们这些“侍魂犯”期待不已啊 ［文 沙罗］



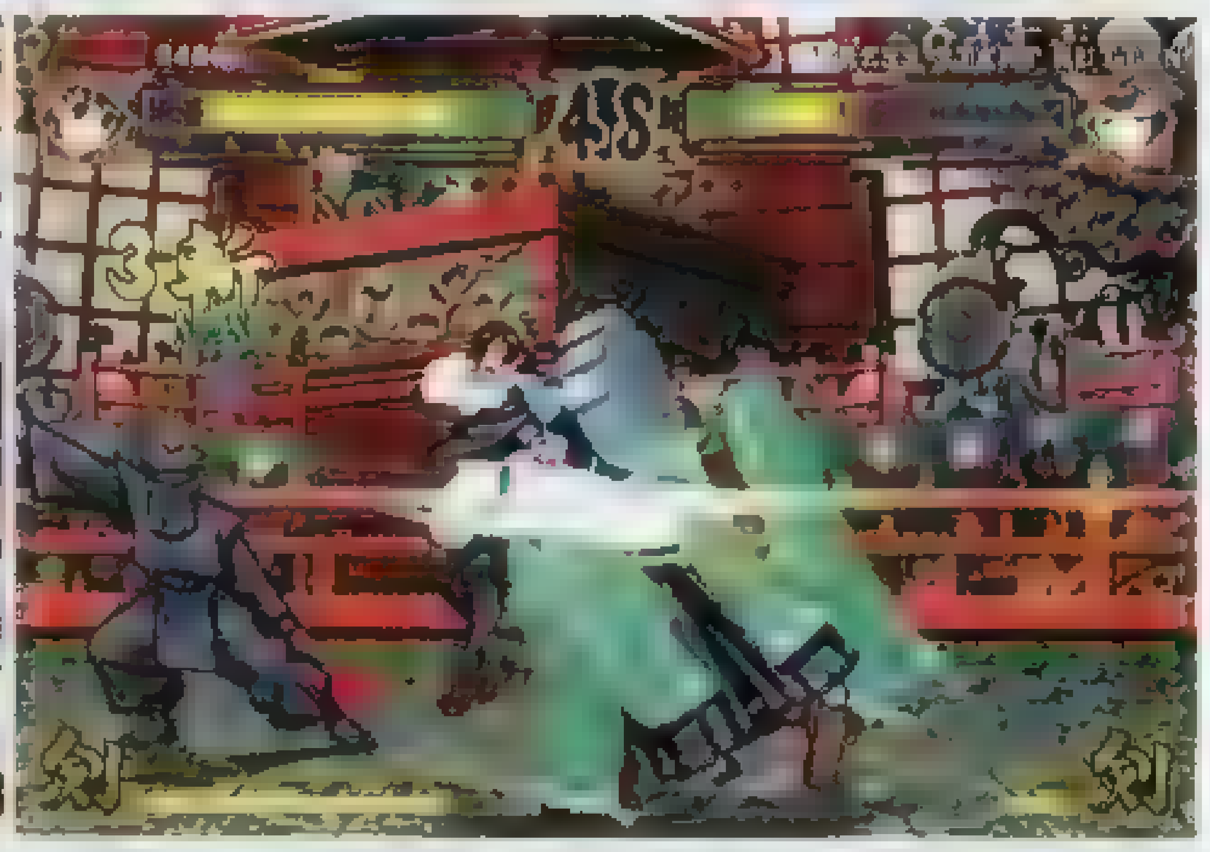
▲查姆查姆终于复出了！多年来不知道有多少玩家一直期待着她的复活呢……



▲人气美少女娜可露露VS新人安德鲁！相信绝大部分人都会站在娜可露露这边吧！



▲新人安德鲁命中伊吕波的一瞬。从动作判断 他应该拥有高速一击必杀的绝技。



▲两位新人——伊吕波和机巧机关麻吕的战斗。据说已为人妻的伊吕波这一次是为了自己的丈夫而参战的。

PS2 格斗之王 最强冲击2 FTG

3D的格斗，2D的爽快！

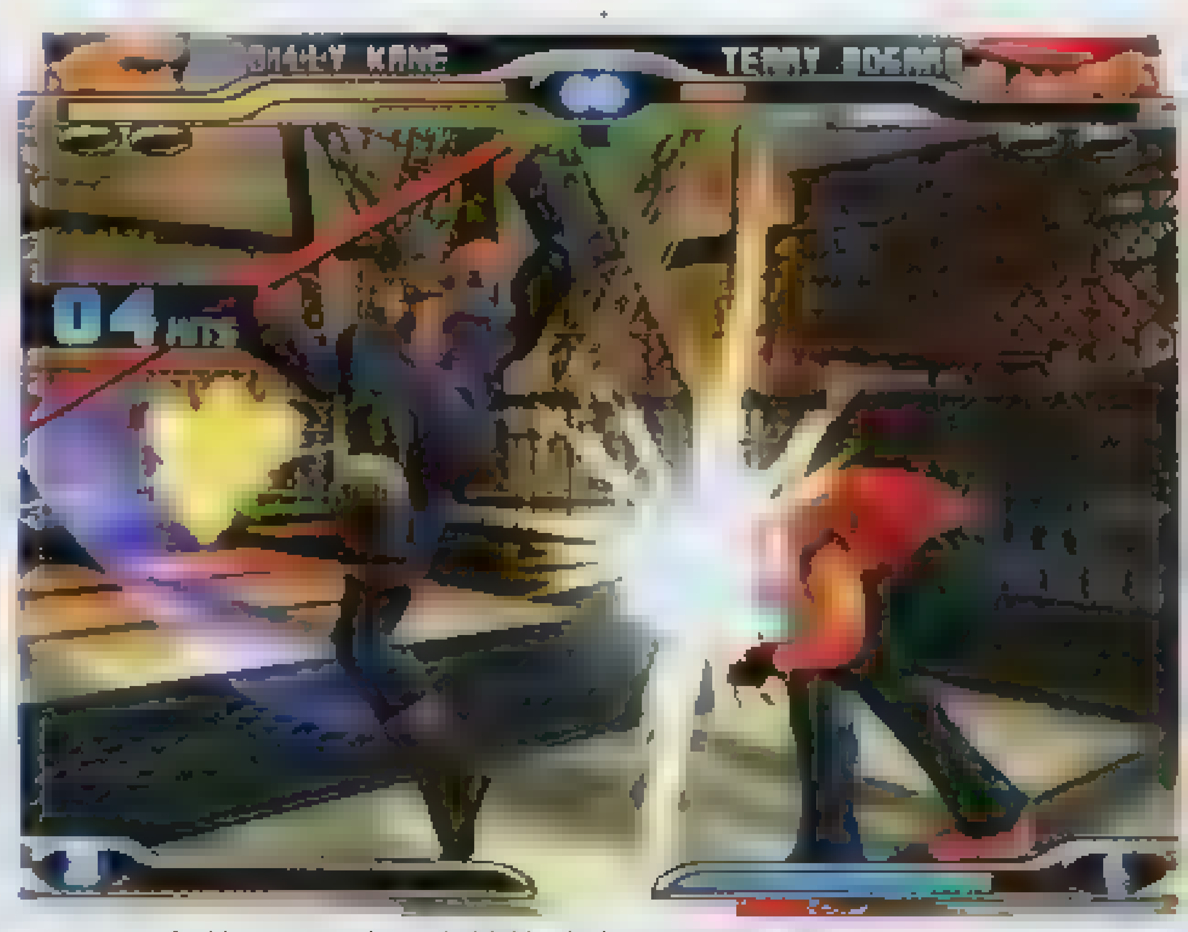
在这次TGS中，SNK Playmore公开了他们的家用机大作——《格斗之王 最强冲击2》。虽然游戏还只有影像，没有试玩，但每一次影像的播放，倒也引起了不少玩家的驻足观看。

本作的登场角色比前作《最强冲击》多了4人，这些新加入的角色分别是经典角色库拉、比利，以及完全原创的新角色永濑以及路易斯！从公布的宣传影像来看，本作基本上继承了前作的画面风格及打斗的爽快感，并在前作的基础上进行了强化甚至加入了许多新的系统。比如前作中只需按特定顺序进行按键便可发动的连续技“STYLISH ART”系统，在本作中不仅完全保留下来，甚至大部分角色的连续技都进行了调整，变得更加华丽、更具魄力！

本作中我们已经得知的全新系统有两个——“裁”和“超级CANCEL”。“裁”系统与《灵魂能力》等游戏中的“裁”基本相同，只要配合对手的攻击，在特定时机使出裁的话，就能够完全化解掉对手的攻击。这也是本作中反败为胜的一大关键！而“超级CANCEL”是指角色们在使用特定的必杀技时，能够在必杀技发动途中强制性取消转为发动超必杀技，从而实现必杀技→超必杀技的华丽连击。听起来这一系统与《KOF99》以后的那种连续攻击比较类似。值得一提的是，本作的角色全部是由SNK Playmore的御用画师FALCOON设计的。虽然在展会中我们并没能看到他所设计的全部角色的原画，但相信在游戏中，我们能够一睹这些原画的风采！此外，本作对应网络对战，并且还将于X360平台上推出，相信那时，我们还能从中看到更多的进化！ ［文：沙罗］



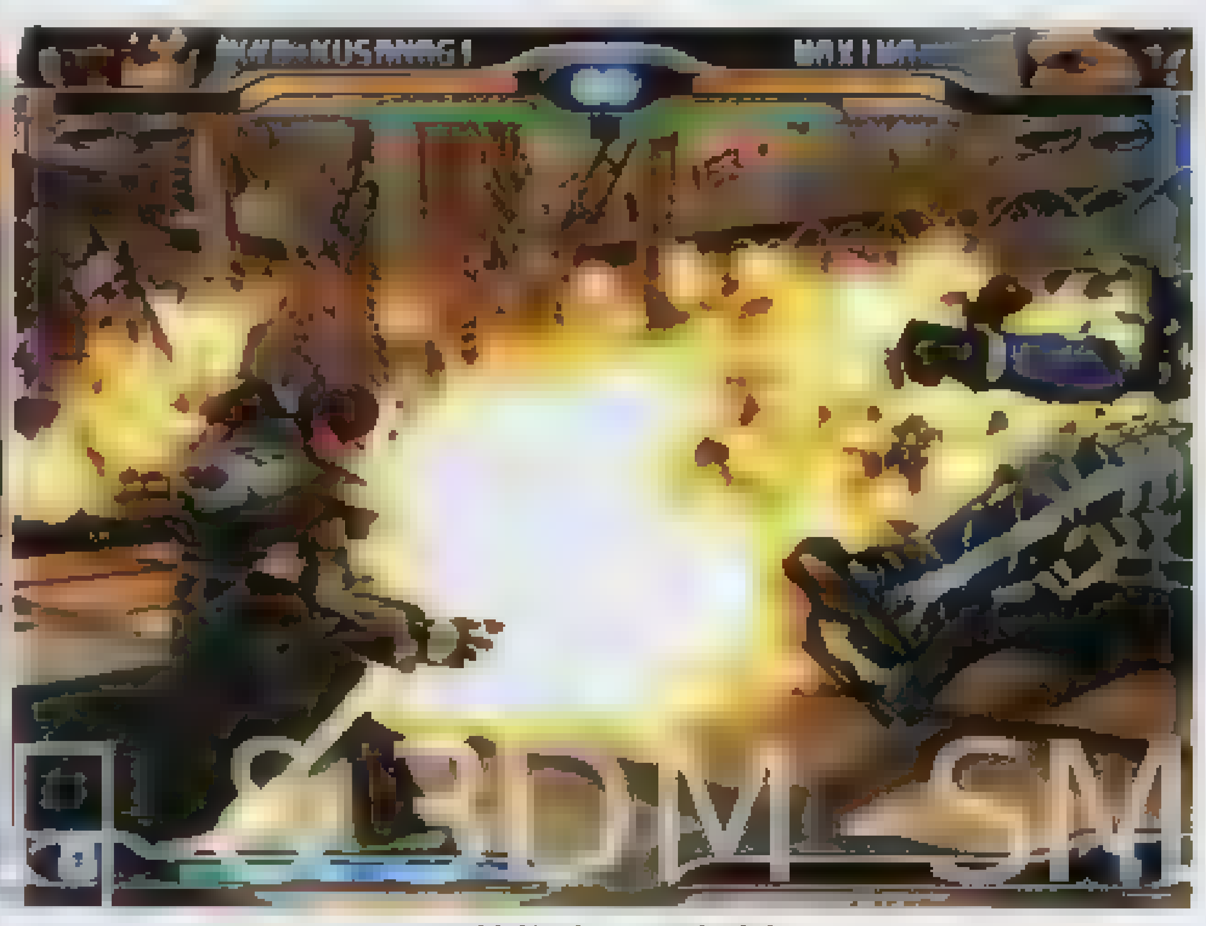
▲超级CANCEL的发动过程。京的“荒咬”直接接超必杀技！



▲比利！据说这一次的格斗大会主要都是在南镇举行……



▲这便是新系统“裁”了。



▲3D的格斗，2D的帅气！

遥远的祝福



目录

楔子 106
从千叶到池袋 106
东京随笔 107
电车GO! 109
幕张纪略 110
日本女孩 111
月是故乡明 112
遥远的祝福 112

文 泰坦

楔子

白云在蓝色的天空上堆砌成各种形状，像海里的珊瑚。从天外洒下的阳光射穿了云彩，变成稀疏的光带投向大地，我透过飞机的窗口向外看去，那美丽的一幕恰似传说中圣洁的天堂。在万米高空上遥望日本的海岸线，心中别有一番感触。为什么这个总面积38万平方公里的陌生而又熟悉的国度能够促成电子游戏行业的繁荣如斯呢？

几小时前在机场国际出发大厅排队候检，我注意到不少拿着日本护照与中国签证的日本年轻人也在出境的队列中，现在我突然想，当他们看到我们背着SONY的摄像机、用着SONY的笔记本、玩着SONY的游戏机的时候，心里会不会升起一点点自豪感……呵呵。


■在东京之行的飞机上

从千叶到池袋

明明早上人还在深圳，天亮之前把带有洗衣粉味道的衣服装进塑料袋里预备启程，到了下午我们已经跨过一小时的时差，来到3000公里以外的日本，坐上了从成田空港到池袋阳光酒店的班车。

这趟车有一个导游，叫吴SIR，是广东人，在日本生活了8年，他负责班车上的旅游团在日本几天的行程。我们几个编辑从15日微软的发表会一直忙到19日上午整理TGS会场资料，没有跟团旅游的时间，但我还是抽到了一点空当跟这位吴SIR聊了些关于日本的话题——比如大家都比较感兴趣的日本小女生——当然这个放到后面去说。

吴SIR一开口就讲到了日本的两大娱乐精髓：歌舞伎厅和电子游戏。日本是个比较现实的国家，生活压力不小，娱乐方面可能自然也放得比较开，有很多在咱们中国不能想象的职业存在，赚钱生存是最优先考虑的问题，别的都在其次了。旅游团的第一天晚上的行程就是日本著名的"歌舞伎厅一番街"，我们这些小编当然只能在车上听听故事，艳羡一番啦。吴SIR谈到电子游戏，居然从口袋里掏出了一台PSP，坦诚自己玩的是"下载版"游戏，并告诫大家如果要买这个机器，千万不要买白色的，因为"那样的话，你就准备花几千日元去买游戏片吧，下载的游戏都不能运行，因为白色的机器是2.0版的"。我们暗叹这位导游懂的东西还真不少，不过后来在日本的几天看到铺天盖地的PSP广告，犹胜咱们的"动感地带"，心里也即释然：生活在这样的国度，想不了解电子游戏都由不得你。

从千叶到池袋的途中，有一座长长的大桥叫彩虹桥，彩虹桥下美丽的水湾令人心旷神怡（是真的心旷神怡，不是滥用成语），那水蓝蓝的，出奇清澈，水中泛起白色的微浪，在轻风下波光粼粼，缓缓汇入远方的太平洋。水面上点缀着一些简洁的建筑，从小型港湾离港的货船发出汽笛声，天际飘过淡淡的白云，当真是风景如画，想不到在日本繁华的城市中可以看到如此秀色。可惜桥上不允许随便停车，透过车窗拍的几张相片效果都不理想，想起来真是遗憾。

经过日本皇宫时，吴SIR提到了日本的纪宫公主（封号纪宫的清子公主），因为貌不出众，加上皇室选驸马



■UCG TGS TEAM在TGS会场5号厅前的合影


■9月17日上午9时，一般观众入场的地方，在工作人员的安排下，人们井井有序地排着队准备入场。

SOUL的东京花絮

●已经第二次参加TGS展会了,少了一份忧虑、不安,多了一份从容,然而兴奋依旧。

●这次被委以UCG TGS小组的组长一职,负责组织展前、展中、展后的一切。不过其实组长一职,真是无权有责啊,在东京期间,更不幸沦为众人的"保姆",比如每天大家的电车票就由SOUL包办了,4天时间,SOUL一共买了128张以的上电车票……(每天路费接近万日元)



●今年E3之旅时,当地的导游带我们吃的第一顿竟然是正宗的大陆小吃　小肥羊。结果这次TGS之旅,导游带我们吃的第一餐,还是来自祖国的食品台湾料理,当然,这是经过日式改良的……

●这次微软一反常例地在展前也召开了新闻发布会,于是15日UCG TGS TEAM兵分两路,一路前往涉谷参加展前发布会,一路前往秋叶原采购。SOUL和其他三人负责参加发布会,总体感觉微软的TGS展前发布会还是不能与轰轰烈烈、极度讲究表演性的E3新闻发布会相比,形式上较为传统。微软E3发布会时,日本的媒体要戴上专用的无线耳机收听发布会的日语翻译,这次TGS发布情况自然要反过来,是国外的媒体要戴上耳机收听发布会的英语翻译。SOUL选择的是英语,印象比较深的是其中一位女声的同步翻译,翻译又准又快,声音又清晰,简直可以用机关枪来形容。不过也可以感觉到这种同步翻译有多累,因为我可以清楚地听到翻译员喘气的声音……

●这次有空能够细逛一下东京的街机厅,感叹现



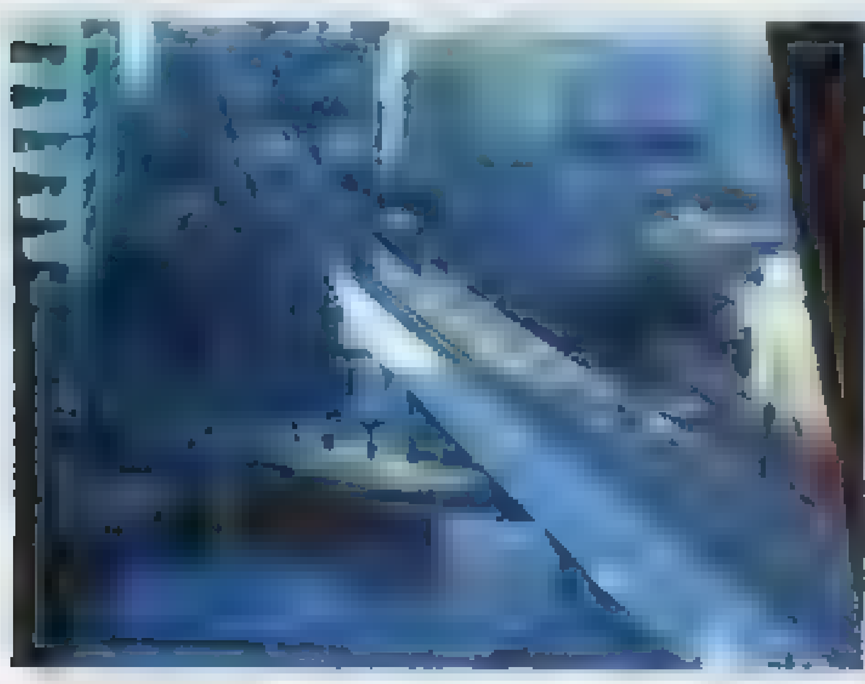
■《三国志大战》的玩法让人大开眼界

在触摸屏技术在街机厅的应用,而且还有传统的摇杆、按键与触摸屏技术的综合使用。值得一提的是SEGA今年的新作《三国志大战》,玩家将卡片放在感应板上,这个感应板相当于是一个战场,而你的卡片就是你的部队,你可以来回滑动你的卡片来让你的部队移动或是做

的条件诸多,所以公主今年已满35岁,仍然没有嫁出去。据说公主是个温柔的女人,很会刺绣织衣,今年总算与黑田先生订了婚,找到了属于自己的归宿。黑田先生是平民阶层,按照日本宫内厅的律法规定,公主嫁给平民后也将失去皇室身分,过普通老百姓的日子。吴SIR说,在日本出阁的公主从此不再是皇室的人,所以不能再回来,即使父皇去世,她们也只能跪在皇宫外哭,而不可以进宫看一眼……这在现代社会听起来算是蛮无奈的一件事。

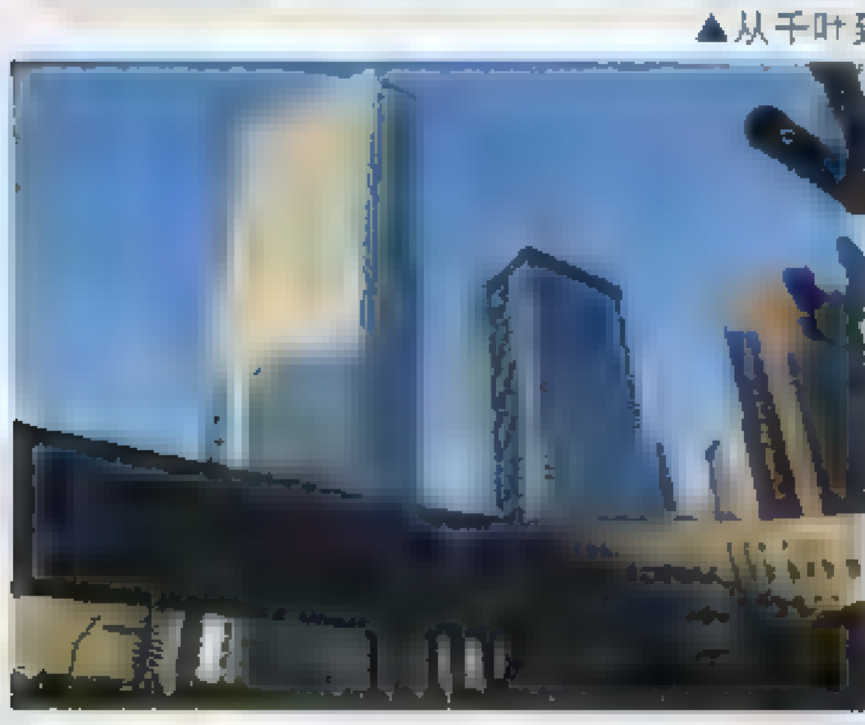
其实公主下嫁的段子在游戏中也时常上演,我想起著名的《FFIX》,达佳公主不是嫁给了那好色的小偷吗……不知道纪宫公主有没有玩到这款打动过百万日本人民的游戏,你看,现在《FFXII》又是公主和贼的故事,想来不觉莞尔,日本人也颇有可爱的一面。

我们住在东池袋的阳光酒店,赶到那里时天色已晚,办理入住手续花了不少时间,进屋后歇息片刻,GOJK提议大家一起出去看看日本的夜色。





▲从千叶到池袋的路上。





▲日本东京都厅一角。

东京随笔

池袋算是东京比较热闹的地段,夜里尤其迷人,高楼和店铺都披上整洁的灯光,清爽靓丽而不失繁华,汽车声音不大,行人也挺安静,在这样的街上一路逛去,感觉心情很舒畅。

日本街道的气氛似乎比中国柔和一些,当然这只是一种感觉,不一定准。除了整齐规范的游戏厅和品种齐全的动漫书店,这里有的东西中国大城市的街头也都不缺,倒是东京发达的立体化交通给了我很深的印象。日本城市的高架公路和轨道有时多至三四层,道路四通八达,犹胜西方发达国家的城市立交桥,交通井然有序,我在日本的几天时间里,从未见过有司机按着喇叭强行超车的,从未见过哪个行人不看指示灯过马路的,也从没见过交警管制出现失误的。我曾经很担心深圳的交通拥挤,等我买得起车时(嘿嘿)怕是已经开不动了,现在看到日本的立体交通网,我想中国的大城市有朝一日也会建成这个模样吧,我们国家这样的人口大国,大力发展公共轨道交通才是正途。

日本的电车线路图和道路指示牌标注非常清晰,夜间有完善的照明系统,区域地图随处可见,在城里想迷路也不容易。其实从前的日本与西方国家相比,技术落后,由于没有掌握正确的测量技术,日本直到19世纪后期还没有正确的国家地图。原本是佐原的商人的伊能忠敬,花费了自己后半生的精力,走遍日本全国进行实地测量,绘成了日本全图。大约两个世纪过去了,现在你再看日本地图和指示牌,看那些明晰的标注、精确的指引、醒目的配色,你就不得不感叹东方人的勤奋和智慧。

夜里逛街,难免想找点小吃,我们没有时间寻找正宗日本料理,于是找了一家拉面馆,点了一些套餐。说老实话,在日本的几天里我从来就没吃得爽过,日本的快餐,恕我不敬,不但不好吃,还贵;不但贵,还不打折……当然日本的生活开销情况和中国不同,不知道大家是不是了解。我们国家人口众多,发展起步晚,吃饭问题是老大难,所以食品和生活必需品非常便宜,高档电器和奢侈品价格昂贵;日本现在则正好相反,食品和生活必需品价格昂贵,相对而言游戏机和软件就显得易于接受了:在东京一顿不错的快餐要1000日元(大约70多块人民币),两个苹果要280日元(大约20块人民





出攻击的动作。

●其实在日本街机厅更大的发现，并不是先进的街机技术，而是日本的街机文化——那晚我和COJKI在一家街机厅中游玩，在街机厅的角落中发现一个书架，我们随手拿出一本翻，天哪，这根本就不是书，而是一本本玩家之间互相交流的记事本，有的玩家在这里记上要求和其他玩家集合起来对挑某个游戏的通告，有的玩家则在这里展示自己的涂鸦能力，以自己的了解，画出自己喜欢的角色，你还别说，日本玩家的涂鸦能力的确都很强，这次真是亲眼见识到了。而书架旁边就有专门的一个桌子，桌子上放着笔等文具专门供你在交流册上写字或是涂鸦用的。更让我和COUK吃惊的事，我们所翻开的，只是最新一本，而书架上，还满满得放着几十册。而根据上面的标签，我们得知，这几十本也只是一部分···

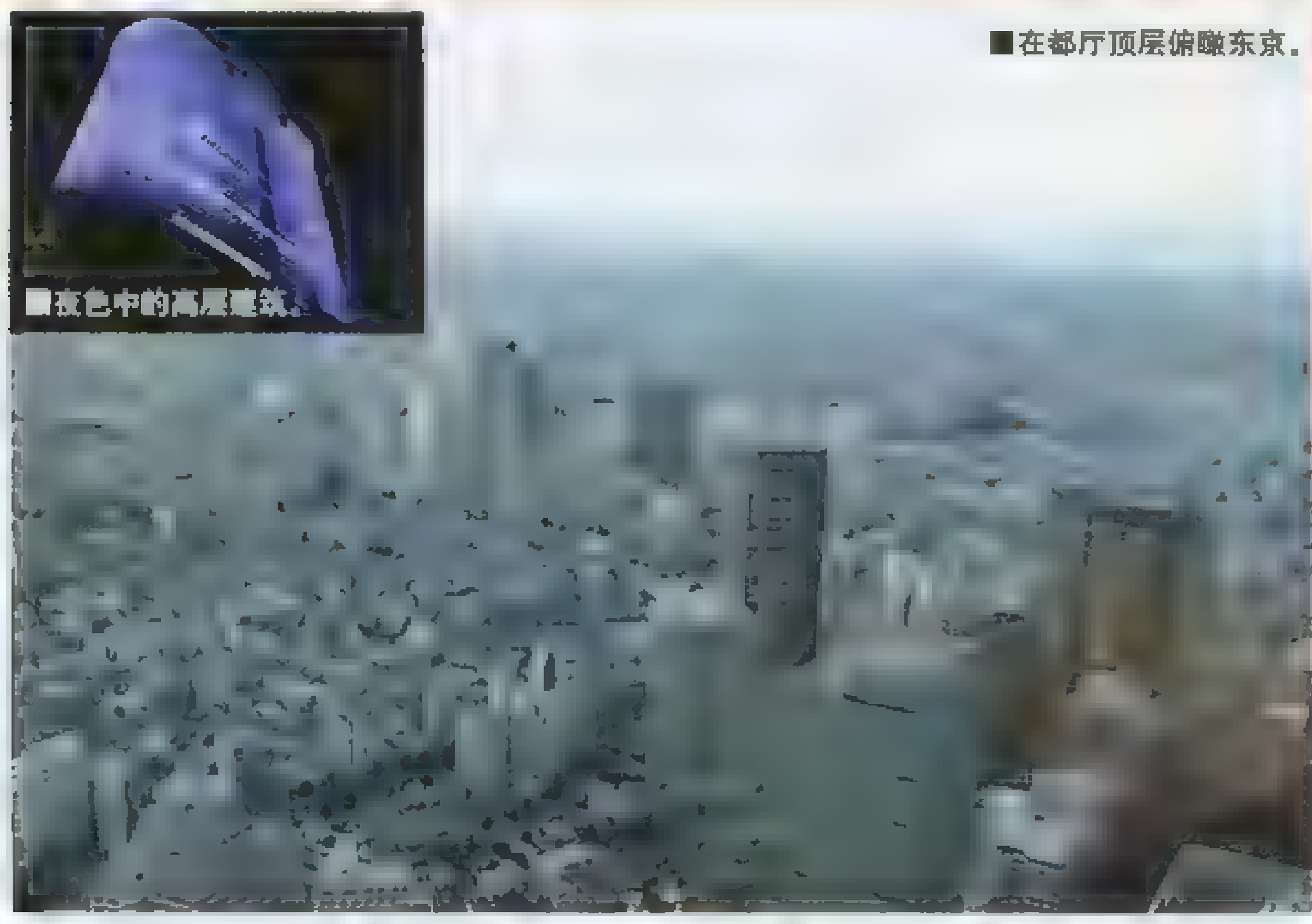

■这就是日本玩家用来涂鸦和交流的小册子


■这一些只是最近的几本册子，下面才是整整的一个大书架

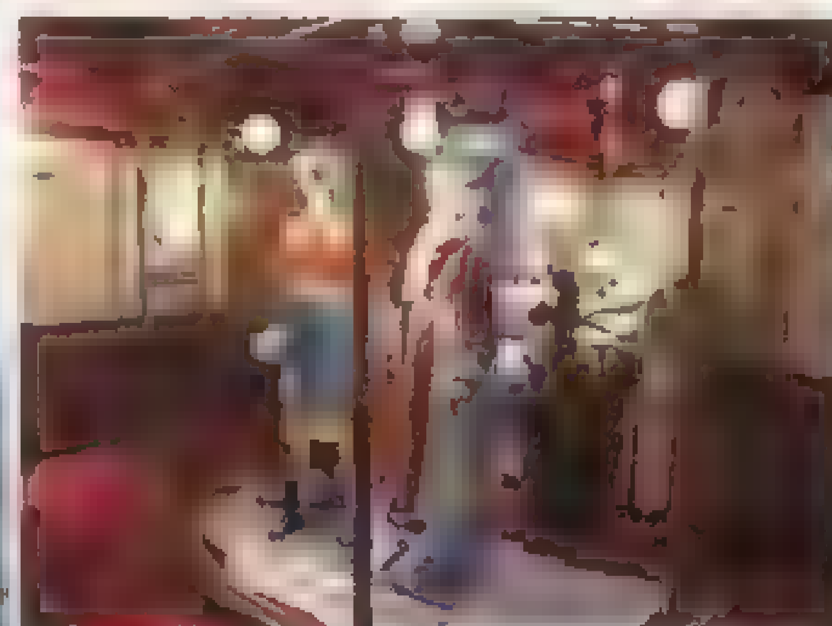
●在索尼展台观看MCS4的时候，我满脑子里就想说OH MY GOD 而且还在想，如果能在杂志上，登一页的大小不一的OH MY GOD 来表示我的心情那才够抒发感情……

卡伦的东京花絮

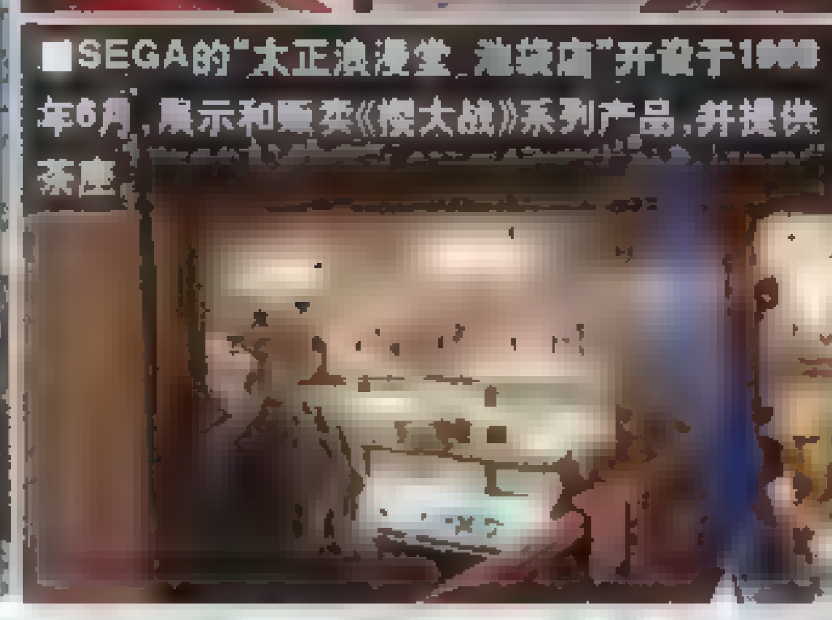
●对于卡伦来说，这次日本之行可真算是出师不利。原本天气是风和日丽我的心情是轻松愉悦，但当在机场我排了半小时的队来到检票口时忽然发现自己刚才竟然忘了拿登机票时，那瞬间感觉变化就仿佛从天堂直直坠入了地狱。当急匆匆地赶回拿好票再度排队，在距离飞机起飞还剩下不到10分钟时将一切处理完毕登机后，卡伦才长长出了一口气。但等到飞机终于起飞时，另一个噩耗又让我差点气得岔气……原本我以为自己已经将笔记本电脑和MP3都充好了电，准备以其来消磨旅途中那无聊的时间。但当尝试了数次开机却发现笔记本的屏幕依然是漆黑一片时，卡伦终于无奈地放弃了努力，于是，如果当时你在飞机上的话，就可以看到机舱后排一个郁闷地睡了一个多小时的男子的身影……


■夜色中的高层建筑。

■在都厅顶层俯瞰东京。




■池袋夜色。


■SEGA的"太正浪漫堂 池袋店"开设于1998年6月，展示和贩卖《樱大战》系列产品，并提供茶座。


■日本街头的一家漫画书店。

币)，可是他们五顿快餐的钱就可以买一个正版游戏，十天的饭钱可以买台PSP，半个月不吃水果就能买两本限定画集，在中国对于普通玩家来说这是不能想象的事情。

我们路过一家夜店，门口停着一辆本田车，车旁站着两个美国黑人，SOUL走过他们旁边时，一个黑人开口问道："Hey guys! You wanna play?(伙计们，要玩一玩吗?)"，SOUL装作没听见，径直朝前走。离开那里之后，大家笑着追上SOUL，问他：你干嘛不答应人家的好意呢，去Play一下何妨。SOUL问：玩什么?我说：管他玩什么呢。SOUL说：那你怎么不去玩?我说：人家看中的是你嘛，我没有你那么帅呀。想必SOUL心里受用无穷，暗自得意，不再反驳了。

每晚回到酒店，服务员都会把屋子收拾干净，日本人收拾屋子尤其细心，照顾到客人的习惯，我可以举几个小例子。我们从TGS拿回来的资料，每晚都会聚众筛选并做笔记，有时会搞到夜里一两点，而早上六点半又要起床赶往会场，所以筛选后没用的东西会随手扔在地上，懒得收拾，直接睡了。第二天回来，发现地上的无用资料都已被整理过，两三份叠在一起，还放在原来的地面上，顺序是最先扔的在下方，最后扔的在上方，摆放十分整齐可是地面是清洁过的，显然服务员是清理了地板后又小心将这些资料放到原处，免得客人不满意。桌子上也一样，那些画得乱七八糟的草稿被摆正角度，按顺序叠放在原处，并没有强制整理，可桌子却是擦过的。床上呢，自然也不例外，床单和被套都换过，但你的东西都摆放在原处，只是放得更标致。住了两天后，服务员发现我的刷牙习惯和室友不同，于是按照我的习惯把牙具摆放到相应的位置，不再按照酒店的规则处理。这些细节都让我感到住得很舒服。

从酒店向外望去，东京的高层建筑之多，超出我的想象，毕竟日本是一个多火山、多地震的国家，在全世界里氏6级以上的地震中，日本占20%。虽然从50年代起东京所有的建筑工程都是按照新的防震标准建造，但能否抵挡住大自然的最残酷的灾害实属未知之数。1923年9月1日，日本的关东大地震吞噬了14万东京居民，引起了大海啸，高达9米的海浪扫荡了无数人家…… 得知这个悲剧在先，2001年看到《FFX》那段海啸席卷村庄的CG时(《FFX》中海难场景尤其多)，我也想到眼前美到极致的画面中可能包含了日本人独有的沧桑经历。



■这就是离我们的酒店很近的SEGA娱乐中心，从B1到7F，共有8层，其中太正浪漫堂在7F。


■TGS会场内，[illegible]



■无数同人女在夜间在店门口苦苦等待……附近

●是的，这里是日本东京。真的有穿着女佣服的少女大摇大摆地走在街上！真的有无数同人女在夜间在店门口苦苦等待购买同人志！真的可以在秋叶原的街上看到戴着厚瓶底眼镜背着大背包的OTAKU！真的有公车色狼的存在！（色狼我没看见过……是听导游绘声绘色描绘的・・・）

●在秋叶原如果想省钱的话就去中古店吧，琳琅满目的商品一样会让你挑花眼，而且价格低得远远超乎你的想象，尤其是一些PS及SS时代的老游戏。（以下价格均为人民币）

PS版的《异度装甲》——75元、PS版的《心跳回忆 虹色的青春》——20元、SS版的《樱大战》——7元……

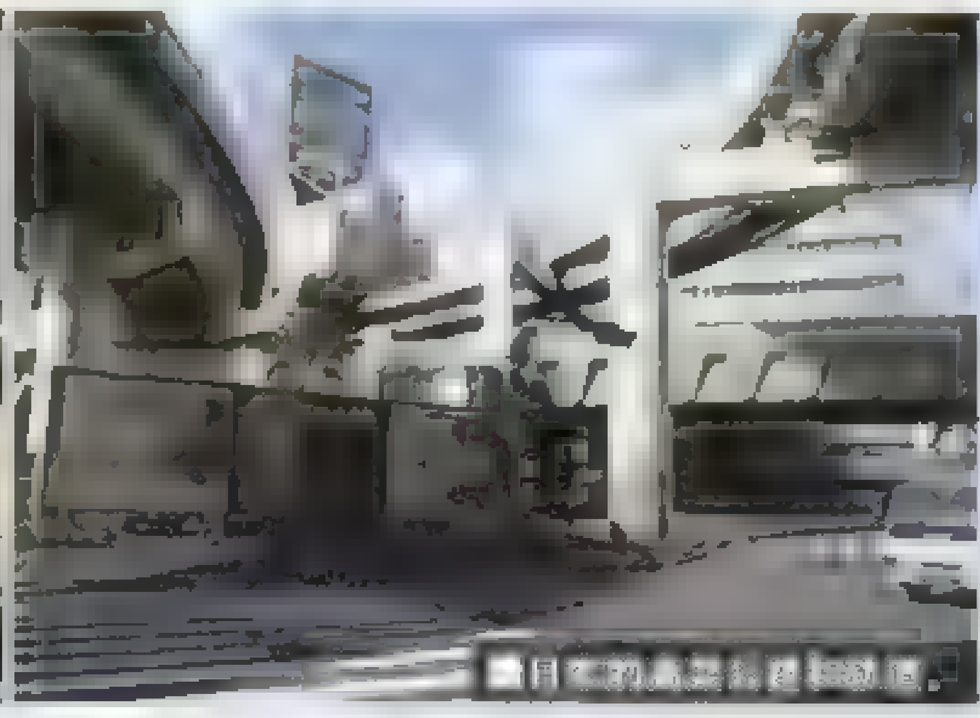
总之就是一句话，如果你是一个ACG爱好者的话，在去日本之前一定要准备好足够的资金以及够大的包裹，两者缺一不可，不然像卡伦这样看到好东西却因为行李箱空间不够而不得不放弃，可是会令人欲哭无泪的。另外，即使手上的袋子再多，也不要因为一时疏忽像卡伦那样把装有几百元人民币书籍的袋子永远地遗漏在秋叶原的街头……（我那时只不过是想去偷拍身穿女佣服在街头分发传单的美少女，需要让我蒙受如此深重的精神损失么?苍天无眼呀！）

邪魔天使的东京花絮

●第二次来成田机场，一切都是老样子，只是高挂在天花板上的广告牌已经换上了最新的，上面一个我不知道名字的翩翩男子正朝着我们微笑。由于这次我们住的旅馆与去年的是完全相反的方向，所以能看到新的风景。从机场到旅馆的路上可以看到富士电视台以及那闻名遐迩的东京塔，看到东京塔时我不禁想到是不是在某一个时刻一个叫司狼神威的少年与一个叫桃生封真的少年会在这里决斗呢?

●第二天，也就是9月15日我们早早就起床去乘坐地铁，测试从我们住的地方到幕张会馆需要多少时间。与去年从苏我到幕张只要20分钟的车程相比，这次我们所花的时间就要多得多了，从我们住的池袋到新木场，再转乘京叶线到海滨幕张，时间近1个半小时，所以我们要在7点出发才有充裕的准备时间。


■东京复杂的地铁(电车)网络。






■电车站张贴的抵制电车骚扰行为的公益广告

电车GO！

东京的地铁（电车）与轻轨线路的复杂程度让我目瞪口呆，比国内几大城市的地铁和轻轨线路加起来还要繁多数倍。诸如东京和秋叶原之类的大站，从电车里出来往往要按照复杂的指示牌乘若干次电梯，走若干次楼梯，再转若干次通道才能到达地面，你必须绝对相信那些复杂的指示牌，万万不能以为它们在小题大做，如果没有亲身经历，很难体验到那种"迷失在地下通道里"的窝囊感受。

日本人在电车上非常拘谨，很少说话，甚至手机响了都按掉不接（不过我们租的KDDI手机在绝大部分地下行程里居然都没有信号），他们在车上最多的是睡觉、看报、看漫画，偶尔也见到玩手机或游戏机的。日本的电车系统非常先进，说到电车文化，我想日本可能更接近北京而不是深圳，深圳地铁型号很新，功能和舒适度都超过北京，可坐在车上却感受不到北京地铁那种浓厚的城市文化氛围，可能是因为深圳这个年轻城市的地铁还没有真正融入居民生活。在日本地铁（电车）里和站台上，你完全可以接触到日本人平常过日子的一个缩略图，看到日本老百姓乘车的百态，车上也随处可见面向小市民的广告，有DVD广告，有游戏广告，有动漫广告，有家具产品广告，窗子上甚至还贴着治疗什么风湿病的"一针见效"广告……有些老式的电车用得很旧了，开在涵洞里会飘进地下潮湿的味道，车子却依然清洁，车内十分干净，见不到半点纸屑果皮。

我们从阳光酒店到TGS会场需要中转一次电车：东池袋到新木场，新木场再到海滨幕张。东池袋到新木场的旅程几乎全部是在地下，而新木场到海滨幕张的路上就可以看到沿途的清淡景色了：居民楼、商用平房、河流、高速公路和一些基础设施，环境很干净，没有刻意制造的浓绿。这两段行程总时间大约是一个半小时左右，因为媒体提前入场，加上一些必要的准备工作，所以我们每天6点起床，7点钟就要出发。在早晨的电车上，我们和那些辛勤忙碌的日本人一样，会抓着扶手小憩一会儿，补偿严重的睡眠不足。

海滨幕张车站竖着一块非常醒目的抵制电车骚扰行为的公益广告，上书"今朝、痴汉の现行犯逮捕をした目击。人として情けないと思う（大意是：今天早上我亲眼看到了有人在电车上骚扰别人而被逮捕，作为人来说真是丢脸啊）。"看来日本电车上的色狼还是很猖獗的，这个广告是打算让那些坏蛋们发自内心地惭愧，挺有日本风味的，就是不知能否达到效果啦。吴SIR说受到骚扰的日本女生一般出于害羞不愿声张，只会找机会尽快下车，日本女孩确实是爱面子啊。我们一行八位大男人，几天乘电车的过程中没有遇到过任何骚扰，倒是在等电车时碰到过一个喋喋不休的日本醉老头子，算是整个日本之行中惟一的一个不爽之处：起因是我们站在候车线附近规规矩矩地等车，没招谁，也没惹谁，那喝得半醉的老头子走过来搭讪，发现我们不是日本人，立刻开始教育我们，他说（日语）车还有两分钟才来，你们这群笨蛋（ばかもの），急什么，等在这里做什么……如此这般，一口地道的关东腔。直到现在我也不明白他为什么朝我们发火，我们只是和普通日本人一样按规矩等车，没有半步逾越雷池，我当时用英语回答他："Sir I'm afraid I completely don't understand what you're talking about.（先生，我恐怕完全不懂你在说什么。）"八成他也没听懂。


■秋叶原——电脑、影音产品、动漫游应有尽有的圣地。



■秋叶原街景

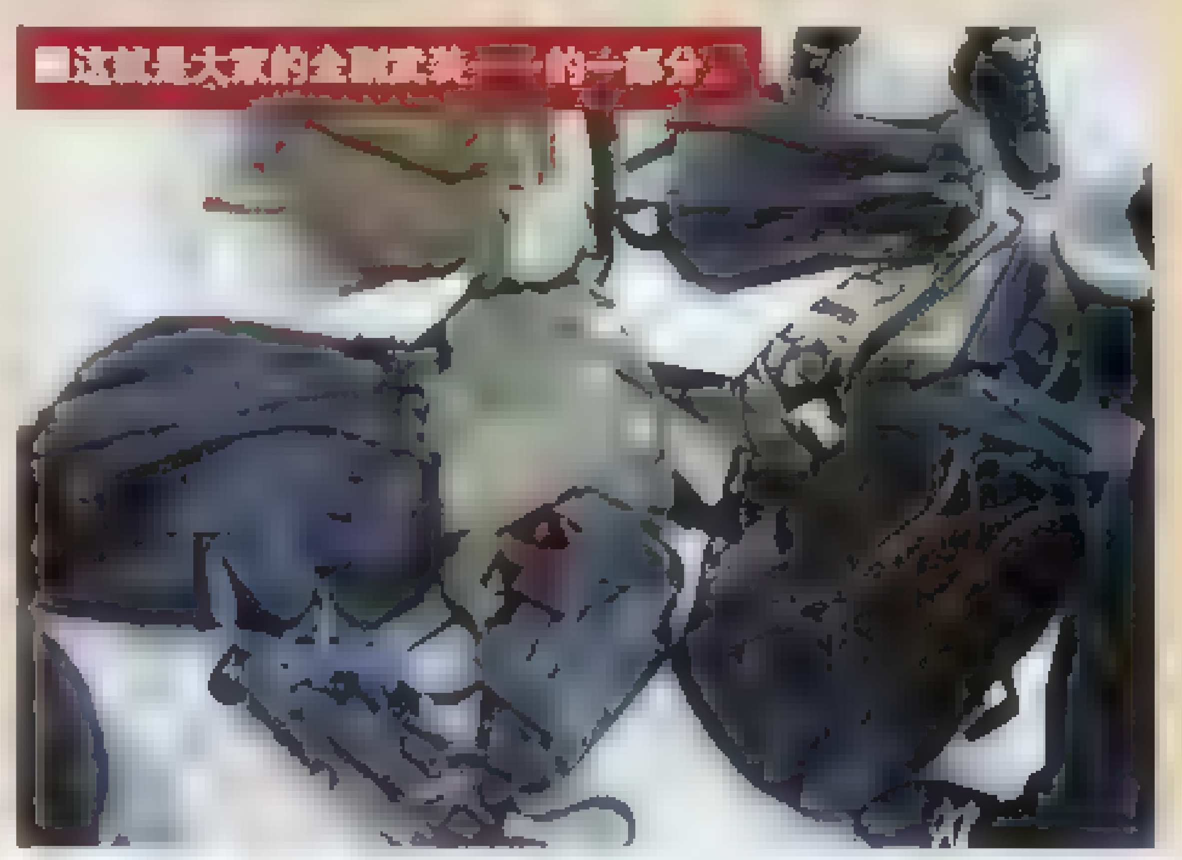
&3DM-SM

●9月15日刚好是《真·三国无双4 猛将传》的发售日，我在秋叶原买了这款游戏，原价是4280日元，而我以3880日元买到，售价比定价低，这似乎是日本游戏市场的一个惯例了。在买了游戏后我忽然发现我去年也是在这家店买的《最终幻想XI 普罗马西亚的咒缚》，还真有缘啊。

●9月16日TGS终于开展了，由于16日是专门对应专业人士开放的，所以相对而言人数就没有后两天多，所以我们要在这一天就尽量将能试玩的游戏全部试玩完，这样后两天就轻松多了。下午2点，我前往幕张MESSE外的酒店参加光荣的PS3新作发表会，能够亲眼看到光荣的"女王样"襟川惠子(注：光荣社长)女士真是不虚此行，会后光荣还给每个参加发表会的媒体发了一盒《遥远的时空》的糕点。

●TGS后两天对普通玩家开放后那拥挤的情景真恐怖，比去年有过之而无不及。9月17日下午2点光荣展区的《遥远的时空3 十六夜记》的声优脱口秀真可怕，挤在光荣展台前的女性玩家已经将通路堵塞得通行不能，尖叫声此起彼伏。我由于拿到了"配布券"所以能坐在前面几排，一个男生坐在几十个女生中间那情景真奇妙，而且主持人一眼就看到了我，而关智一和保志总一朗也很惊讶。拜托，你们两个那么多限制级的Drama都配过了，这情景有什么稀奇的。(　　)

●临行前最后一天再次来到了秋叶原，日本早上一般都是10点上班，所以10点前的秋叶原真冷清，但时间一到那就不一样了，在短短的5分钟内，秋叶原再次变成那个拥挤的电气街，其速度之快令人发指。本来我只是想闲逛一下，但忽然看到了一家高达模型商店，抱着随便看看的心理上了楼，但一进去就完全失去抵抗力了，满眼都是高达模型，各种类型的都有，PG版的排了　排。忽然　个红色的大盒子进入了我的视线　　PG版的卡嘉莉专用机"口红"，而且还是特价，价格比原价便宜了5000多日元（>＜）于是我乖乖地掏出了信用卡……（T T）


■这就是大家的全副武装——的一部分

幕张纪略

海滨幕张已经算是郊外了，但发达程度仍然不逊于城市内，只是少了高层建筑，多了河水绿地，一派清新景象。TGS开展的几天里，来这里的游客络绎不绝，入场时在普通访客区举步维艰，好在我们可以通过媒体专用通道入场。

进入展厅之前，我遇到有生以来最让我哭笑不得的一次误会。

在前台取一份TGS官方手册，我和一个男生同时伸手，他朝我点头鞠躬，伸手示意让我先拿，我遂向他示意，请他先拿；他再谦让，我又点头，请他先；他毫不动心，又朝我谦让　　盛情之下，我想再谦让下去反而不礼貌，于是我就伸手取了手册，之后回头对他说了一句"すみません(对不起)"。他朝我微笑。我转身刚要离开，居然听到他用标准的北京话对其同伴说："瞧见没?丫日本人就是有礼貌……"

这个礼貌的开场让我随后几天在展馆里极不自然，看谁都像中国人，遇事总要先说句汉语试验一下。这样一来倒是不用看牌子就发现了几个参展的中国厂商，比如JUN SHENG和大宇，大宇的展台规模还着实不小。

其实我一直期待着能在正宗的国际电玩展上玩到《FFXII》的最新试玩版，如果不行，起码也要亲眼看看新影像。这次……这次SE倒也没有让我失望，《FFXII》展出的视频多了5秒新影像　　那就是最后的5秒钟，黑屏，显示几个阿拉伯数字：2006.3.16　　所以我也不能说SE不厚道吧。给我最大震撼的当然不是《FFXII》那些放滥了的预告片，而是《MGS4》公开的一段视频，正宗的小岛出品，我在KONAMI影像厅和SONY展台各看了一遍，呵呵，关于这段视频大家可以看GOUKI的评论，我只能说我当时非常激动，如此素质的游戏要什么时候才能玩到呢?

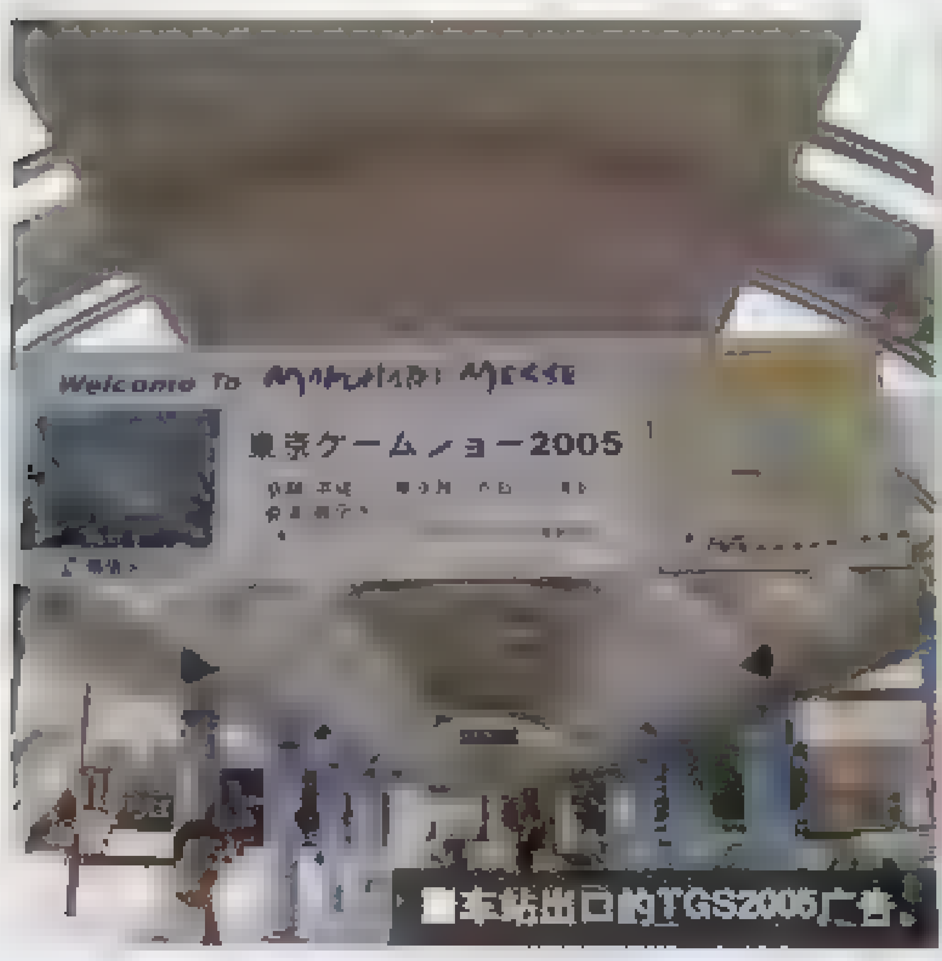
会场上给我最深刻印象的事物依次是：把我当成日本人的北京同胞，《MGS4》预告片，微软惊艳的展台，X360的实际感受，SEGA的超高人气，SONY的美女谢幕，TAITO的火辣SHOWGIRL和两个展厅之间神采各异的COSPLAY。

微软的展台设计非常突出，展区放映厅一片洁白，里外都打着绿色柔光，被空中垂下的条形圆幕装饰起来，四周围绕着试玩机台，看上去花足了心思。其中X360概念展示区提供了美女解说，请你坐在等离子电视前，让你拿着X360手柄操作，并为你讲解Xbox Live及X360的各种附加娱乐功能　　左手扶着娇美的微软少女，右手握着遥控器，眼前是16:9宽幅画面，背后靠着舒服的棉绒靠背，幸福地体验着最新的游戏技术，现在我明白东坡前辈"但愿人长久"的感触了……

TGS的儿童区布置非常认真，数不清的日本家长带着孩子来这里玩，从纸牌游戏到登台节目、从PSP、NDS到专用机台，这里应有尽有，更提供了NDS版《红侠乔伊》的试玩，吸引到不少小朋友的眼光。小孩子们玩起游戏来非常投入，无论简单的比赛还是复杂的互动游戏都玩得很开心，爸爸妈妈陪在旁边也露出幸福的笑容。不过我发现，日本的小女孩在长大之前似乎都非常地害羞，如果你拿相机或者摄像机去拍她们，人家会不好意思，左躲右闪，一点都不勇敢，跟SHOW GIRL和COSPLAY没得比。

说到COSPLAY，我确是遇到了一个挺尴尬的场面。那就是排了半小时队，拍摄一组两个女孩子扮演的《GGXX》，前面一个记者刚刚拍摄了两人蹲下靠在一起的画面，我觉得挺不错，也想要她们摆这个姿势，可是拍了几张之后，她们换了几个姿势，却始终不蹲下，我实在是不知道日语"蹲下"该怎么说，于是就用英语问："Would you please just went down for a picture? Like you did just now…"两个女孩呆了一呆，显是没听懂我的意思，于是我改用手势，自己先蹲下，举手示意她们照做　　结果是，两个女孩"はい"了一声，齐刷刷地跪了下来，吓得我一个激灵，后面排队的几个老外笑出了声，我脸上发烧，也不知道该说什么，赶紧伸手搀扶，可能是匆忙之间手没有伸到位，两个女孩误以为我要的就是这个POSE，干脆顺从地露出甜甜的笑容，一动不动地等我拍摄，我心说罢了，刚要举起相机，周围经过的美国老们闪光灯咔咔连闪，把石化状态的我和两个扮相与《GGXX》格格不入的女孩尽收镜头之中……

TAITO展台的一个女孩子非常性感，很多人来拍照，有个记者要求合影，女孩爽快地答应了，于是那记者走过去靠着女孩的香肩，要他的同事拍了一张相片。我看得心里痒痒，下午抓住路过的GOUKI，要他帮我也拍一张。我想既然可以靠在身旁，那抱一下也没什么问题吧，我做了一个拥抱的动作，问那女孩："May I?"女孩躬身说："はい"，我当仁不让，过去把她抱在怀里，GOUKI按下了快门，我心想这下赚到了。可是女孩刚刚离开我的怀抱，马上就有个美国大叔走到她旁边，做出亲吻的样子，也问："May I?"。还没等人家反应过来，美国大叔已经轻吻了她左颊，同时闪光灯一亮，那大叔和同事满足地走了，女孩大方地朝我们笑笑，GOUKI拍着我的肩膀对我说："兄弟，你亏啦。"



■本站出口的TGS2005广告。


■X360概念展示区提供的美女解说。


■TGS2005的儿童区。



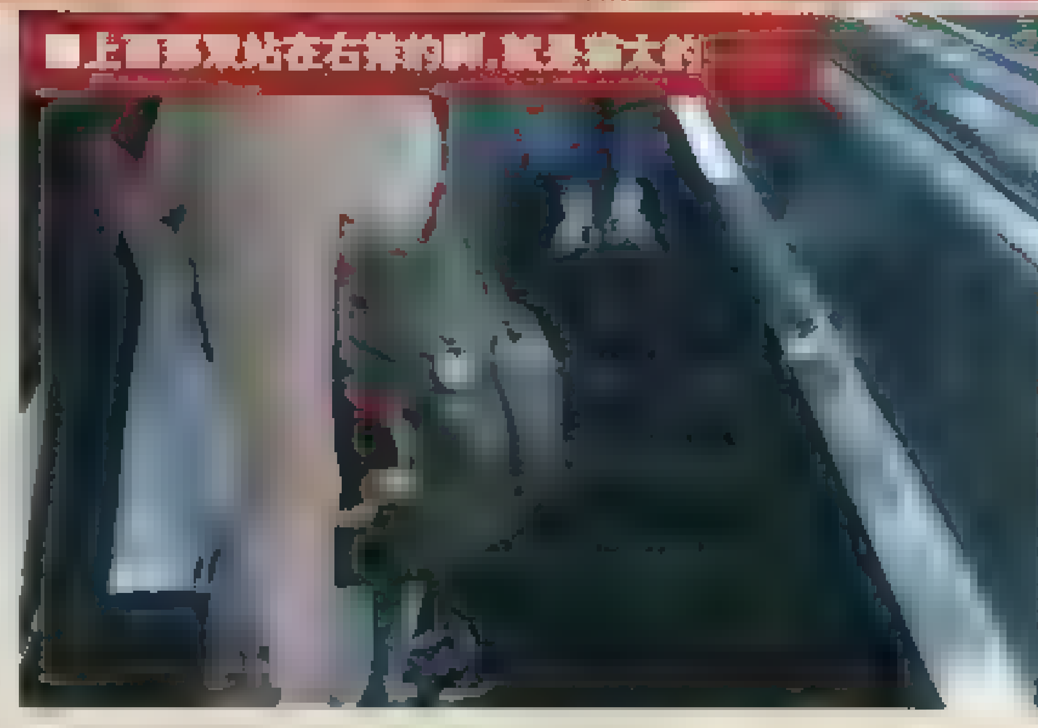
■Capcom的会场购物区。

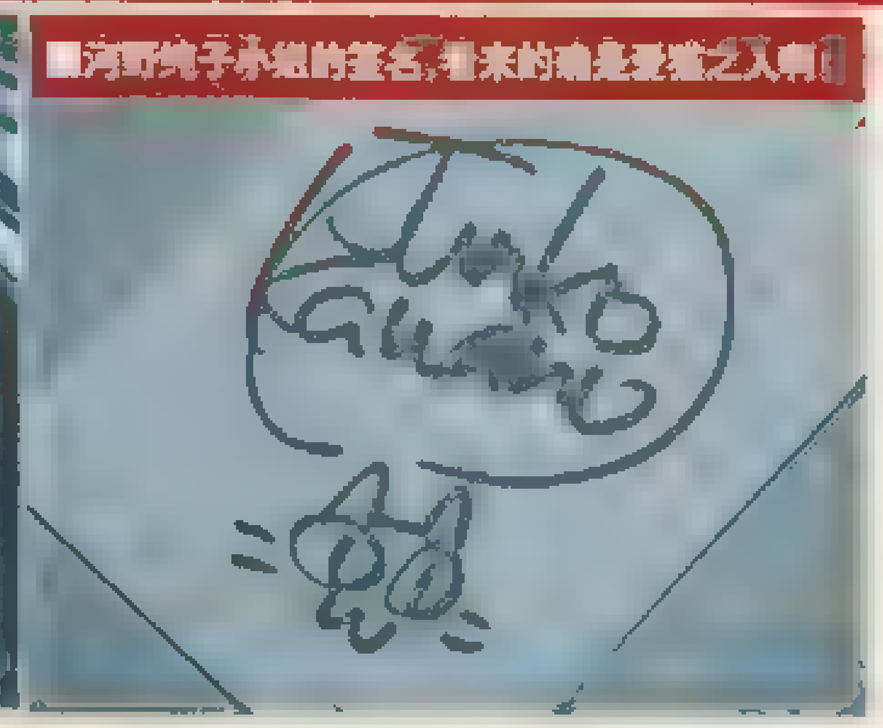
猫太的东京花絮

●日本到达：靠左理论对于猫猫来说十分不习惯，做扶手电梯要靠左、走楼梯要靠左、走路要靠左，国内似乎普遍都是靠右的吧！有数次不小心靠右，害得每次我都被邪魔天使强制"捏"回左边。（注：在日本，乘扶手电梯一般靠右的一边要让给赶时间的人走）

●梦想街秋叶原：初次进入秋叶原时真的有点感动，这可是一直以来梦想的"天堂"啊！满街都是游戏，满街都是动漫饰品和电器，还不时可以听见用汉语说的宣传语……这里有很多免税店，似乎因为有不少中国人前来购物的原因，不少商店都打上"欢迎中国旅客前来购物"之类的牌子。而在街道上也能听到不少中国旅客和香港旅客的交谈，实在是令人诧异。

●TGS一刻：排了一天的队伍终于可以试玩《PSU》了，坐下后拿起手柄，接着进入游戏后的第一感觉就是——画面好强！清晰度太棒了，从来没见过如此高分辨率的PS2游戏！接着按下START按键后发现有些不妥——怎么不用原装的PS2手柄，而要用HOR 款特别的手柄呢？不管了，继续玩。突然旁边在试玩途中的玩家突然大叫一声，原来游戏黑屏了，接着工作人员十分利索地按下屏幕前键盘的ALT F4键（强制关闭当前程序），退回了W ndows的桌面，我才发现这《PSU》原来不是PS2版……


■上面那双站在右排的脚，就是猫太的


■河野纯子小姐的签名，看来的确是爱猫之人啊！

● GS二刻：在试玩《索尼克滑板》时，通过两个关卡后整个索尼克游戏试玩区突然集体停电，只好接过SHOW G RL的礼品离开。接着在试玩《PSU》打倒第一个小BOSS后，《PSU》展区也集体停电……不知道是不是有人特意玩弄猫，还是猫猫的猫品有问题。

日本女孩

我特意翻了一下多边形去年写的《东京攻略》，多哥文思如泉涌，按日期记录了UCG各编在日本的种种见闻，唯独没把自己对日本少女的感触拿出来同各位读者分享。今年我就写点什么吧，我相信这是诸位男性读者都感兴趣的话题。

其实我在赴日的飞机上已经开始盘算这个小章节，到了日本刚刚入境，还没离开机场，我已然开始憧憬甜美的日本女孩，不料却在机场内部的电车上遇到了正宗的日本老太太。老太太细皮嫩肉，涂着浓浓的口红，牙齿白白的，身体胖胖的，正在跟她的老头子盘算着什么日程，说到动人处，两个老人家一起笑起来，看得我心中暗叹不已。至此，我还以为日本老太太都这么有福分，可是第二天在前往涉谷的电车上也发现了一个乡下来的穷老太太。穷老太太皮肤满是褶皱，没有口红，牙齿发黄，戴着镶有金色丝边的眼镜，可面相中绝无愁苦之色，相反很是满足，不时用手抚摸小孙女的脸蛋，叮嘱几句，小孩也很听话，可能是随奶奶进城来采购吧。两位老太太都是生于战乱的年代，可能是富老太太嫁对了人家，也可能是穷老太太生错了地方……不过两种生活都通向了幸福的晚年。

はい、はい，说好了谈少女的，我们就不说欧巴桑了。

传说日本的女孩都非常温柔，如幸而得之则别无所求，这个我实在是没有体验也没有发言权，不过我觉得中国的女孩也有很多柔情似水的，只是受到的教育不同，没有那种日本风格的礼貌，通常也没有日本女孩那么会打扮（这一点其实蛮重要的）。如果你是一个大男子主义者，可能日本女孩比较适合你，但要人家对你百依百顺，就得看你是不是善解风情了。另外，在当今的日本社会，男女平等早已成为共识，要是你不尊重女孩子，那倒霉的只能是你自己。从TGS现场的SHOW GRL和COSPLAY女生来看，日本女孩好像很乖巧、很听话，很谦和，有些小委屈也就独自忍了，但她们发脾气时什么模样我就不知道啦。

我们居住的阳光酒店附近，恰好有一所女子学校，叫丰岛冈女子学园，每天早上我们赶地铁时，都会有三五成群的日本女学生从地铁站出来走向学校，日本女生的校服设计非常漂亮，十分引人注目，相信大家都看到过，据说这种设计来自于日本海军军服，如今越来越多的日本女孩把穿学生服看作是一种时尚，日本校服也成为青春和流行文化的标志之一。不过亲眼看到她们的校服竟然和游戏以及电影中的一模一样，反而让我感到有点意外。

经过吴SR的提醒，几天断断续续的观察，我发现日本女生的腿都很粗，从东池袋到新木场的电车一路上上下下少说也有十来个东京女学生，样子秀美可爱的不在少数，一路"おはようございます"、"ありがとう"、"さようら"听得你心里发酥，不过腿细的却一个都没有见到——这一点无论如何也比不过咱们的北京姑娘。后来听吴SR说，日本女孩的腿粗与她们的传统跪坐方式有关，不少进入社会的女孩子会用自己挣到的第一笔钱做美容手术，腿部的"抽脂修正"尤其排在前位。

日本女孩对美容和整容没有任何避讳，而且许多看起来样子很可爱的女生都是经过专业美容的，她们也不介意别人知道这些事情。日本的美容业非常发达，根据吴SR的说法，只要你当前的样子还说得过去，医师们总有办法把你变成一个美女，当然前提是你的口袋里或者你男朋友的银行卡里有足够多的日元。有不少日本男人抱怨现在的日本女人已经不像数十年前那么自然了，许多女孩身上都有人工修正的痕迹，她们的柔美包含了科技成分，可是另一方面，大家更多地在享受着这种高科技带来的福利，毕竟谁不想要变得漂亮呢？

听吴SIR讲，日本的美女的择偶条件可以概括为"一个中心和四项基本原则"。一个中心是：这个男孩要懂得如何爱女孩子。这是显而易见的必要条件，就不用解释了。那四项基本原则是这样的（满足其一即可，都满足当然更没话说了）：

A 长得帅。

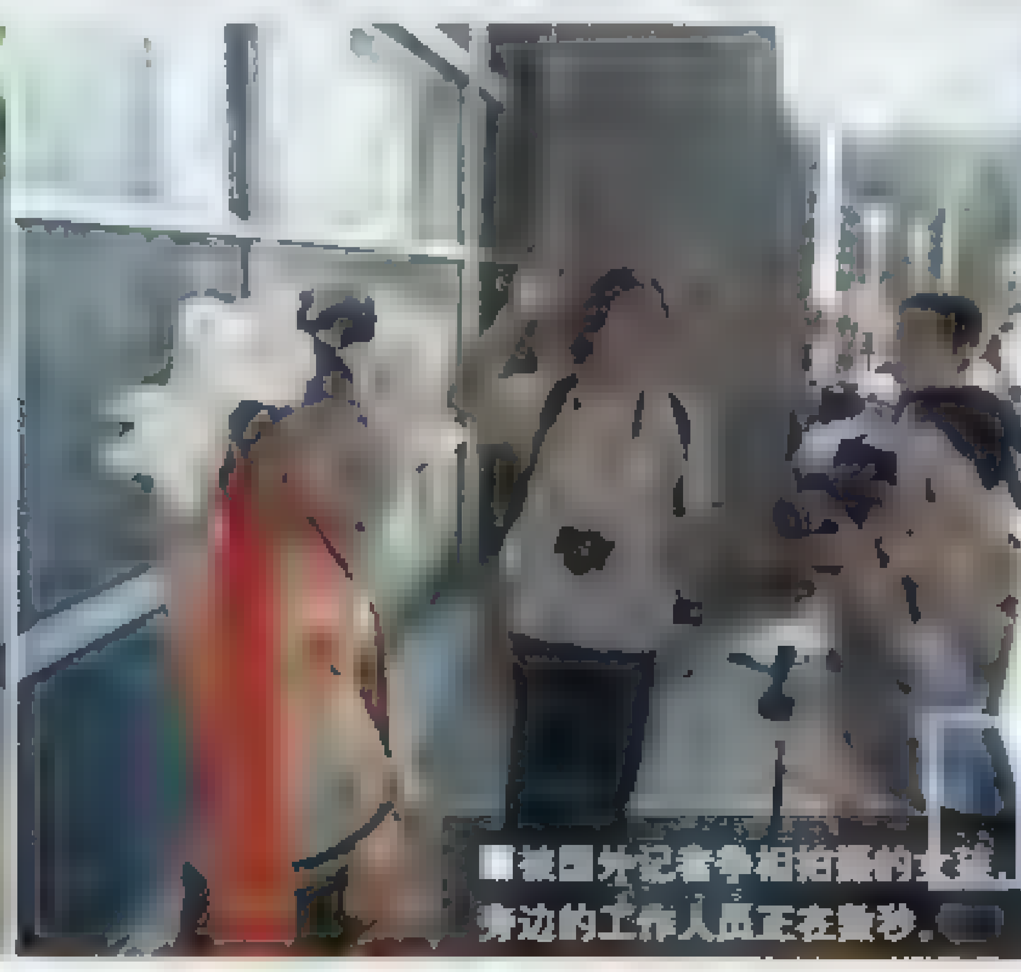
B 有钱。

C 恋爱技巧方面有过人的造诣。

D 在事业或学业上非常成功。

对于A，如果你不是很符合，但能想办法让自己看上去非常帅，也没问题；对于B，当然有钱还要懂得如何花；对于C，这需要天分和后天的学习研究；对于D，只要肯努力而且脑子够活，一般都有机会。当然，如果这四条你都不符合，那也不用自卑，因为这只是"美女"的择偶条件，而"美女"是很少见的，大部分日本女孩子都没那么任性挑剔，否则她们一辈子也别想嫁出去。要是你真心追求爱情而且要求不高，在日本找女朋友不是什么麻烦的事（吴SR语）。我想，我们的读者之中能通关历代《心跳回忆》或者《秋之回忆》（总之，各种"回忆"）之类游戏的应该不在少数，所以大家在现实中只要别笨嘴拙舌，大概都是可以过关的啦。


■丰岛冈女子学园的女生结伴上学时的情景。


■被国外记者争相拍摄的女孩，旁边的工作人员正在数秒。

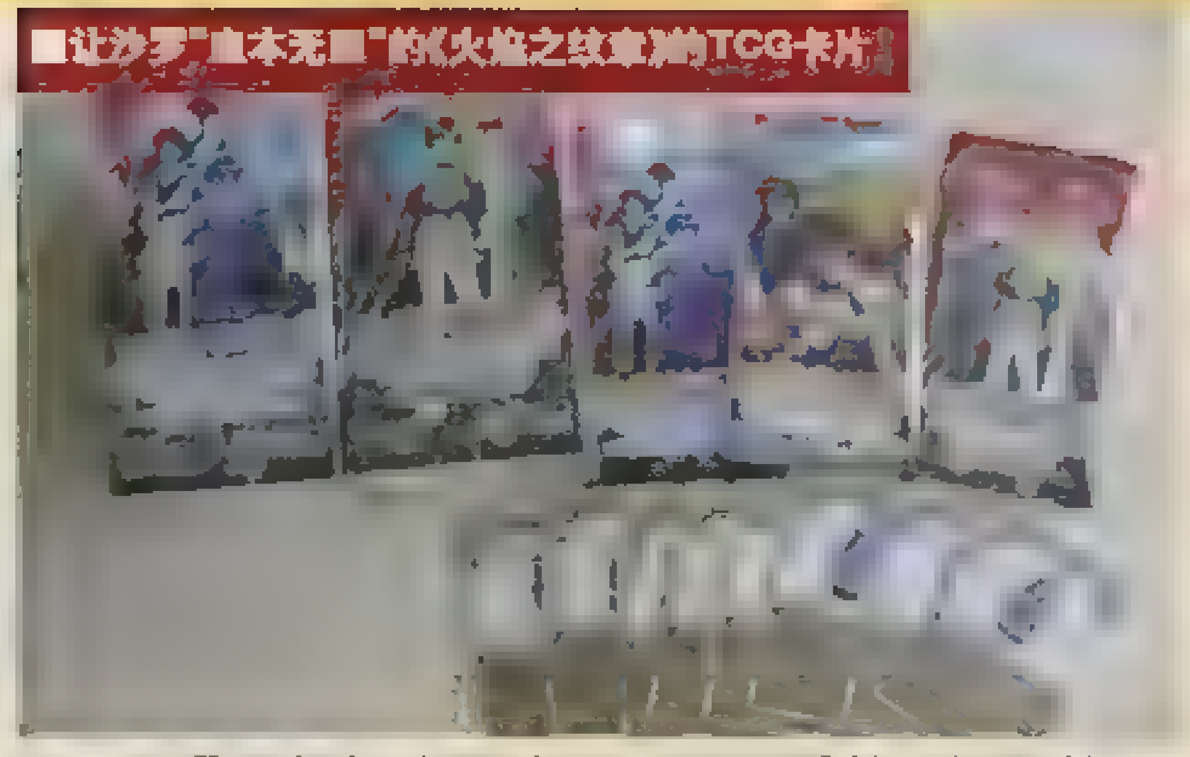

■和妈妈一起等车的日本女孩。


■在街上遇到的日本女孩。


■头顶乌龙茶易拉罐的Cosplay女生

沙罗的东京花絮

●在秋叶原的中古(二手)市场中,沙罗无意中发现了寻找已久的《火焰之纹章》的TCG卡片游戏。一看价格——一个盒子上贴着330日元!要知道,当时沙罗记得原价是八九千日元呢!欣喜若狂之余,立刻将货架上的两个盒子(《系谱》和《776》)全部拿下,同时还收了一些零散的FE TCG卡片。然而当店员将价格单上的数字念出来时,沙罗一瞬间简直不能相信自己的眼睛和耳朵——14XXX日元……现在回忆起来,那是沙罗在日本一次性消费中最高的购物经历了。回想了半天我才醒悟过来:原来每10张卡片(一个袋子)的价格是330元,而一个盒子里装了差不多有上百张卡片……幸好当时商店里只有两个盒子,否则我连回国的路费都没了……


■让沙罗"血本无归"的《火焰之纹章》的TCG卡片

●还是逛秋叶原时,我眼睁睁看着一位戴着眼镜、四处张望地男子注意到了正靠着路边栏杆休息的我和猫太二人,又眼睁睁地看着这位男子走到我们面前、递出了一张名片。就在我因为莫名其妙而发呆时,男子却滔滔不绝地说了起来——他是某电视台的节目制作人,看来是想邀请我和猫太一起拍一个节目……在国内20多年也没有遇到这样的事情,偏偏在到日本的第二天便遇上了!不管怎样,我们还是当场拒绝了。

●太正浪漫堂小记:到达日本的第一天晚上,本打算外出寻找最近的地铁站,然而按照自带的地图走却迷了路,最后在问过N个路人之后,莫名其妙地来到了位于东池袋的SEGA大型娱乐中心,其中就包括一家"太正浪漫堂"(《樱大战》主题商品店。)……真是踏破铁鞋无觅处,得来全不费功夫啊!进门几步后就能见到等身比例大小的真宫寺樱的手办!与《樱大战》相关的大大小小的周边商品:小到钥匙扣、杯子、大到模型手办、攻略本、资料设定集、服装等等应有尽有。本人自认对"《樱大战》系列"的感情远不如那些铁杆玩家,但一时间也不禁为眼前的东西所折服。

月是故乡明

9月18日,农历八月十五,TGS的最后一天。

没想到会在日本度过一生中一个宝贵的中秋节。

在池袋的阳光旅店里,我挑开窗帘,让日本风味的静谧的月色从明净的玻璃窗中洒进屋子,月光被现代都市夜晚的灯光冲淡,没有了浓烈的滋味;窗外高楼林立,点点灯火。而远在千里之外的中国大陆,亿万人在同样的月光下幸福地团聚。明月高挂,白天在《旺达与巨像》中看到的层峦此刻让我想起李白的《关山月》:明月出天山,苍茫云海间……那是一段深切思念的华丽开场,但我可不打算顺着它遐想下去……要多愁善感也得先搞定工作,后半夜钻进被窝,若是一时半刻睡不着,再想想李白的感怀也不迟。

我跟LIKY住在一个屋子里,此君花260日元买了一盒加牛奶的哈根达斯冰激凌,一面吃,一面在赶稿子,不知他是不是要借工作来抵挡自己对GF的思念。LIKY对我的中秋遐思毫无兴趣,他推了推眼镜,从自己的笔记本前面抬起脑袋,肃容道:"你要不上网,把网线拔了给我用吧。"

LIKY得到那宝贵的连接ADSL的RJ45水晶头(每天1000日元的费用),干脆吃光了冰激凌,捧着笔记本坐到床上赶稿去了。我在桌子上写游记,整理数码相片,特别留意白天拍到的美女,我想,要是她们之中哪个愿意来旅店陪我一起赏月……

我要了一瓶啤酒,独斟独饮,日本土产的啤酒味道还不错,LIKY被迫陪我喝了一杯。眼前诸多的工作项目让我无暇思念国内的家人,可能古往今来,总是漂泊在异乡的中秋才是最有感触的中秋,总是不能团圆才让人向往团圆的幸福,如此一说,才子佳人们在中秋佳节往往过得不那么如意,如今我深有体会,其实做编辑的也往往过不到团圆的中秋,只可惜没有那文采写出传世的绝句,只能在自家杂志上胡诌一番啦。

今天这个公历的9月18日,已经远离征战60余载,诗圣的忧愁"寄书长不达,况乃未休兵"现在只要一张电话卡就能解决,虽然咱们中国的"全球通"在日本行不通,互联网和电子邮件却畅通无阻。可是"露从今夜白,月是故乡明",四季斗转星移,直到时间的尽头,在我眼里故乡的月亮永远是最美的。

日本岛国中秋的凌晨,"桂花浮玉,正月满天街,夜凉如洗"。


■中秋节的啤酒。




■日本的中秋夜景。

遥远的祝福

在日本的几天转瞬即逝,我没有觉得枯燥,也没有觉得不舍,只是最后一天离开TGS会场时有一点感叹,今年这一场的游戏业界盛会就这样结束啦!

本届TGS是历史上参观人数最多的一届(176056人),比之前的最高纪录——1999年秋季东京游戏展(163866人)——高出7.4%。1999年索尼展出了PS2,今年微软展出了X360,看来主机换代在一定程度上推动着日本游戏业的复苏,而游戏业的发展又必将促进主机的更新换代,如此反复,最终受益的是游戏商和从业者,我们玩家自然也会有更多的好游戏玩。

说到底,这TGS毕竟是日本的。在泰达和尤娜的故事中,如梦般繁华的扎那尔港多最后果然是一场梦,如今看似繁华的中国游戏市场会不会变得健全,会不会变成现实呢?在离开日本之前的最后一个早上,我为中国未来的游戏展献上真诚的祝福,希望有一天中国的游戏业会立足世界。虽然无论从时间上还是距离上来说这个祝福都显得遥远,但我相信这一天一定会在我还深爱着游戏的时候来临。


■TGS的最后一天结束后,坐在地上歇息的两位玩家。


■我们返航乘坐的CZ386次航班。

猫太日食讲座

はい!はい!终于到了"猫太美食讲座"的时间啦!由于这次有幸亲临日本,所以自然也把当地的"食文化"与大家分享一下!在日本的5天当中,究竟小编们在"吃"的方面遇到了什么样的趣闻呢?さあ!现在就为大家揭晓吧!

Special 日本饮食小知识 1

在日本,售卖饮料的自动贩卖机随处可见,而且这些贩卖机所出售的饮料价格甚至比在商店购买同类饮品都要便宜。一般来说,350毫升的饮品需要120日元左右(人民币约8元);500毫升的饮品需要200日元左右(人民币约15元),不过这些价格会随着品种和地区作出些许调整。由于日本的自来水经过处理可以直接饮用,所以在自动贩卖机中不会出售纯净水。比较常见的饮品是运动型饮料、茶类饮品和可口可乐。



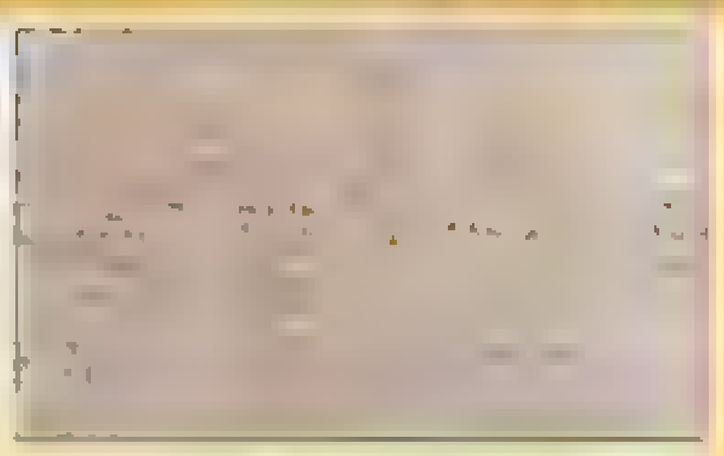
地点 米泽拉面爱爱 池袋店
时间 21:30

坐落于东池袋阳光王子酒店旁的米泽拉面店是晚上下班后,独自一人进入里面畅饮数杯的最佳地点。这里的装修符合了一般拉面馆的设计,在公开式的小型厨房边上有一排座位,其他地方则是让两名以上的顾客聚餐的地方。这里的食物以面食与米饭类为主,也有针对中国游客和韩国游客的地方菜式。另外一旁的柜子摆放着不少漫画和杂志,让顾客轻松渡过等待的时间。



见闻1

由于当天日语达人邪魔天使累坏了不想下去吃饭,所以众编在面对满是日语的菜单时手足无措。这时服务员MM出现并递来一张全繁体中文翻译的菜单,而且每项菜式都有材料注解。接着服务员MM还用一口流利的国语与我们交谈,顿时众人对这优质的服务感到震惊。



▲让全场小编轰动的中文翻译版菜单 实在不得不佩服此店的细心

地点 TGS会场饮食区
时间 不定

日本人十分遵守规矩,如果有专门饮食的地点,他们就不会在其他地方进食。在庞大的TGS会场中,就有一个专门的饮食区,每天到了大家肚子开始呼叫的时候都必定会聚集了一大堆人群。而在这个区中也有6~7个摊位,售卖一些快餐、零食和便当。虽然表面上看起来价格与一般的餐馆无异,但饭和菜的份量就有严重的缩水。不过在你饥饿难受时,也只能低着头来这里购买一份快餐了。



见闻2

在TGS会场中,玩家就要忍受整天站着的噩梦。在整个会场中,除了Koei和Mobile展台的舞台前特意地安排了座位外,玩家几乎不能找到一块有椅子的地方。(你总不能排上数十分钟的队伍去某些有椅子的试玩台前休息几分钟吧)甚至到了饮食区,你也能捧着你的饭盒在特制的高桌子上站着吃。如果玩家想休息就只能在展台四周找块空地坐下,或者找在墙边小睡一会。日本人都十分注重卫生,就算整个会场一天有数万人来往也几乎不会留下任何垃圾在地上。

地点 仕立屋 秋叶原店
时间 15:40

对于去年与今年都参加了TGS记者团的Gouki和邪魔天使来说,这家店是最熟悉不过了。由于去年也惠顾过这家店,所以对店里的料理十分熟悉。在参加完微软的发表会并前往秋叶原附近后,二人都毫不犹豫地点了店里的招牌——鳗鱼盖浇饭。经过严格烘烤的鳗鱼再浇上一层金黄色的特制酱油,与柔软且有弹性的日本米配合起来简直是天堂般的美食,怪不得二人完全无视其他的饭菜。



日本饮食小知识 2

日本的定食(套餐)中一般都会有一碗汤,而这种汤也统一称为味噌汁(Misosiru,简称味噌。在国内也有称为"酱汤"的)。基本上在日本的每一家快餐店和每一家人的日常用餐时都有这种味噌汁。他们的做法和味道几乎都是统一的,但也有因应自己的特色添加各种材料。如果你实在是受不了这种汤的味道,那么建议你在日本的其他地方也不要喝了。



地点 チムニー 秋叶原店
时间 13:30

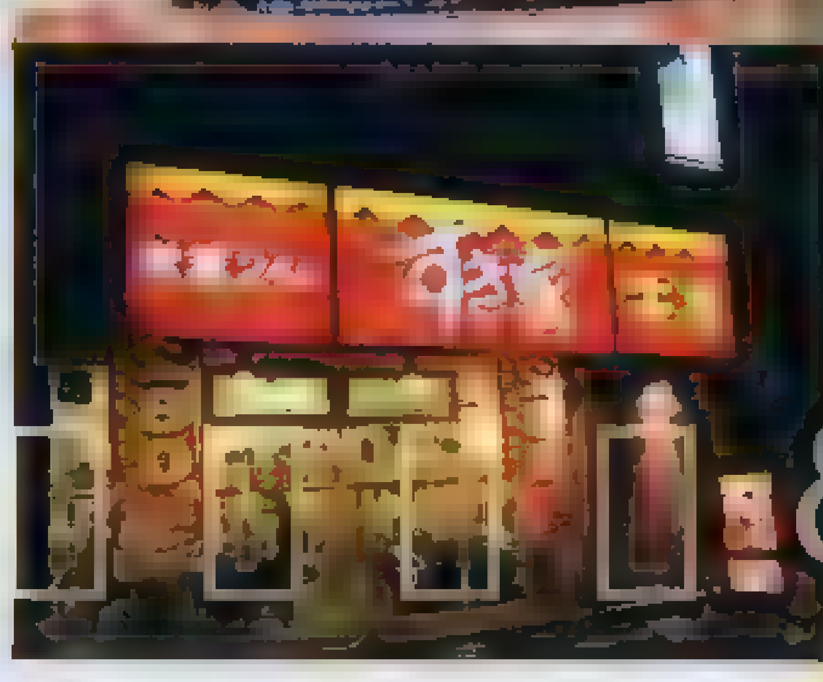
由于当天小编们兵分两路,所以另一队提早到达了秋叶原附近并开始"觅食"。这家名叫仕立屋的餐馆坐落于秋叶原站电气街出口的对面,虽然外面的人流比较多,但总体来说,大部分的人群都是为购物而来,所以店里都保持着安静的气氛。店里最有特色的地方就是中国人特别多,在小编们坐下后发现旁边至少有两桌人是用国语交谈的。(除非那天是我们刚好碰到了……)店里的菜式不多,而且都是套餐。但每种套餐的搭配和做法都有别于同类型的味道,这也算是该店的特色之处吧!





◀这次某网络游戏厂商派发的果仁巧克力 果然十分厚道啊!





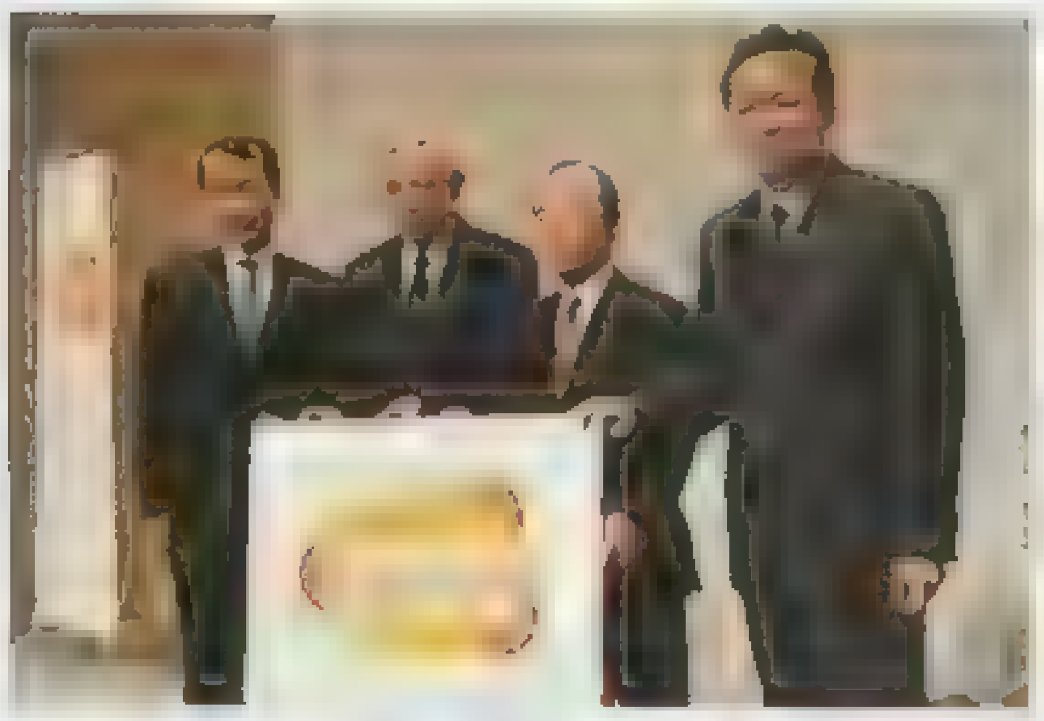
▲这家2[illegible]牛肉饭店价格便宜 味道[illegible]是小编们在日本吃的最后一顿。


TGS，我们明年再见！
SONY

游戏情报站

Bandai Namco正式成立，游戏部即将整合

1＋1＝3？Bandai Namco Games将于2006年4月成立



9月29日，Bandai Namco Holdings(万代南梦宫控股公司)正式成立，在此之前，该公司在东京召开了经营战略发表会。在会上，Bandai Namco Holdings的社长高须武男表示，Bandai与Namco的合并目标是1＋1＝3甚至是4，今后将会创造出新形态的娱乐企业。此前已经注册待选的公司LOGO [illegible] 的LOGO是红色与橙色相融合的两个色层，寓意为“融合与进化”(Fusion and Evolution)，代表着娱乐的激情与自由的想象力。

在12月1日之前，Bandai Namco将会以控股公司 [illegible] 关公司的管理统合，并且进行国内公司的机构重组。整个集团旗下的业务包括玩具部门、街机部门、游戏部门、 [illegible] 业战略部门统筹管理。Bandai旗下的Banpresto并未进行资本合并，仍然是相对独立的子公司。日本国内的游戏业务将会进行整合，于2006年4月1日成立Bandai Namco Games，该公司将会包含来自Bandai和Namco的1600名游戏开发人员。该公司成立的目标是实现游戏开发人员调度的高度灵活性。以往Namco的家用机、街机和手机游戏的开发是各自独立的，今后则是采用品牌项目制，由一个团队负责整个游戏品牌的运作，进行横跨手机游戏、家用机游戏、街机游戏等多个领域的发展。



▲ [illegible] 整合应用，创造出更高品质的娱乐内容，街机新作《机动战士高达 战场之绊》就是初步尝试的成果之一

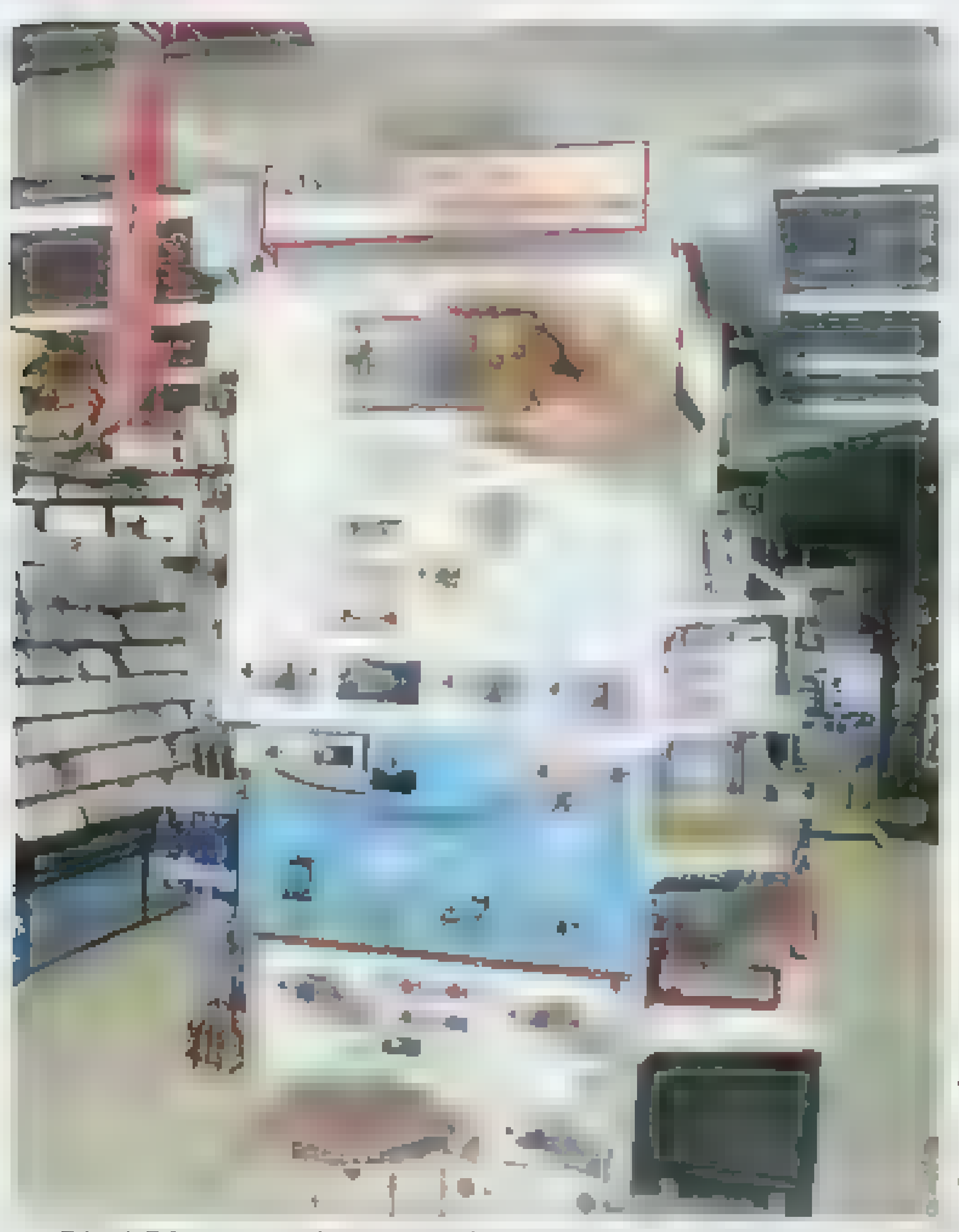
Bandai与Namco此次合并的重要目标之一就是开拓欧美市场。或许是因为Namco在欧美的名气远高于Bandai，美国分公司的名字是“Namco Bandai Holdings”，该公司将于2006年1月1日成立，分为以下6大分公司：

Namco Bandai Games America Inc(家用游戏软件业务)
Bandai America Inc.(玩具业务)
Namco America inc.(街机业务)
Namco Cybertainment Inc.(设施运营业务)
Namco Mobile Inc.(手机游戏业务)
Bandai Entertainment Inc.(电影业务)

高须武男表示，他们非常期待合并后在海外的发展前景，并且努力成为“全球最受期待 [illegible] 乐企业/集团”。通过双方的共同努力，Bandai Namco的目标是国内外的销售额 [illegible] 达到1：1，整个集团公司到2007年的销售目标是5500亿日元。

迷你新势力！GBM首周销量15万

GBM日本火爆上市，FC特别版销量惊人



▲FC特别版GBM搭配马里奥20周年，再度引发了人们的怀旧情绪。

9月12日，超迷你的GBM在日本正式上市。虽然从严格意义上说这并不能算是一款新掌机，不过对迷你造型十分钟爱的日本玩家还是给予热烈反应。GBM上市当天东京的一些游戏店出现了小规模的排队现象，并且其中有不少女性玩家。从一些店员的信息反馈来看，日本玩家的怀旧情绪仍未消退，当天推出的5种版本GBM中，FC特别版的销售情况最为火爆。

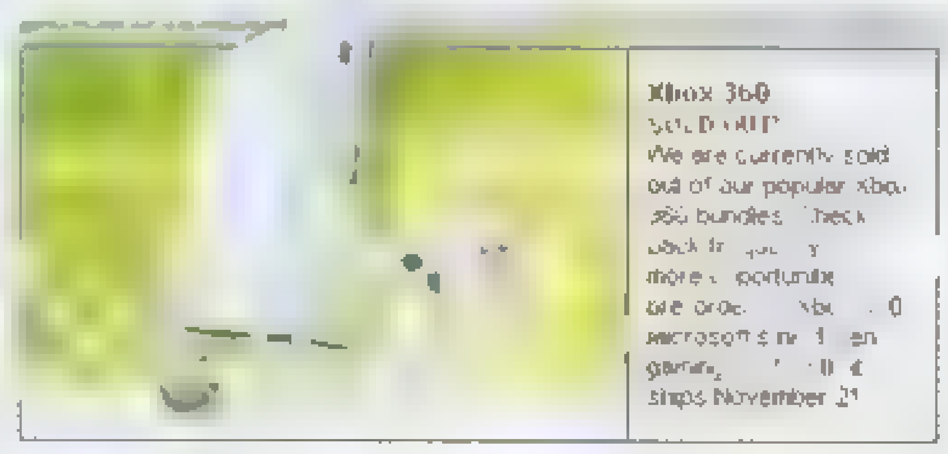
根据日本电击Online的零售店统计数据显示，GBM上市当周的销量达到了14.8万台。而2003年2月GBA SP在日本上市当周的销量只有11万台。在5种版本中，FC特别版的销量占40%。而另有其他来源的统计数据显示FC特别版的销量占了60%，具体销售情况仍有待任天堂的官方数据。除了FC特别版销量遥遥领先，GBM也带动了一些怀旧型游戏的销售，例如《Mother [illegible]》、《超级大 [illegible]》等都获得了不错的销量。不过也有一些分析家认为GBM后劲不足，GBM上市当周的消化率只有55%，今后能否长卖还有待观察。

美版X360现已脱销！

美版X360未上市已被预订一空

自从8月底X360售价确定，美国各大游戏零售商纷纷开始接受玩家的预订，而玩家也表现出空前的热情。只用了半个多月的时间，美国知名游戏零售商EB Games就宣布其网上商城停止接受X360的预订，因为目前他们从微软那里获得的X360配额已经全部被玩家预订一空！至于在X360发售前是否还会获得新的配额，EB Games表示他们还无法确定，因此让玩家经常到他们的网站看看是否有新的机会。

除了网上商城外，EB Games位于美国各地的分店也基本全都停止接受预订。一位店主表示，他只知道11月22日 [illegible] 发当天会有第一批货，至于何时会从微软那里获得第二批发货还不清楚，甚至是否会在年内也很难说。与EB Games同等级的 [illegible] 零售商Gamestop方面也表示，[illegible] 获得的X360配额也已基本售罄！



与国际接轨iQue micro接受预订！

硬件 迷你掌机iQue micro预订活动现正火热进行中

GBM在日本上市后获得了相当大的成功，而在国内，iQue micro的上市造势活动也已开始火热进行。神游目前已经在其官方网站上公布了"iQue micro限时抢鲜预定活动"。本次活动定为9月15日至10月15日，在活动期间下单的玩家还能获得官方送出的限定礼物，能第一时间购入新鲜出炉的时尚掌机iQue micro已经不再是梦想。详细情况玩家可登陆http://micro.ique.com/A 915-1015.html查看。

值得一提的是，中国行货版iQue micro在配置上比日版更为厚道：日版的GBM包装内不含面板与配套安装工具，而行货版iQue micro不但附送了两块绚丽面板与安装工具，还有着220V电源与售后保修的保障，要知道，在日本这些漂亮的面板售价高达1000日元一块！至于玩家们最关心的售价与发售日，由于离上市日还有一段时间，目前还没有来自官方的消息，但据已接到神游通知的某大户经销商透露，行货版的价格将与水货基本持平，官方正在尽一切努力争取于国庆期间上市，但由于国家相关审理手续还未最后落实，是否能在理想日期发售还是未知数。

本次行货版iQue micro对于水货的抑制几乎是压倒性的，从主机配置、售价、发售时间、面板种类等各个方面水货都丝毫不占优势。



X360版《大富翁：超梦幻之旅》公开

硬件 台湾厂商全面加盟X360，国产经典桌面型游戏公布

《仙剑奇侠传》的发行商大宇日前宣布其将会加盟X360，并且公开了超人气桌面型游戏《大富翁》的X360版，这款游戏叫做《大富翁：超梦幻之旅》。目前大宇位于北京的开发分部已经获得了X360的开发工具包，正开始研究其硬件环境，预计将于明年初正式投入开发，游戏最快可望于2007年第一季度上市。

《大富翁：超梦幻之旅》将会突破以往的风格，以奇幻题材为背景。大宇方面的制作人表示，他们所制作的游戏是以国际市场为目标，因而选择了《大富翁》这种文化隔阂较小的题材。在《大富翁：超梦幻之旅》中将会有很多迷你游戏，就像在日本和欧美都卖得不错的"《马里奥聚会》系列"一样。本作也将会利用新一代Xbox Live的功能，让玩家可以连接到服务器下载更多的游戏角色、地图和迷你游戏等内容，玩家甚至可以使用耳麦或者摄像头进行沟通。另外，考虑到进军国际市场的需要，他们可能将会放弃"《大富翁》系列"的著名角色如阿土伯、金贝贝等，而针对新的奇幻风格设计新角色。



▲对于《大富翁》来说画面并不重要，会有哪些新奇的迷你游戏才是提升游戏性的重点。（以上画面来自PC版《大富翁7》）

新闻短波

坂口博信使用UE3

虽然《失落的奥德赛》和《蓝龙》没有在本届东京游戏展上公开新情报，微软方面表示将于年底公开这两款游戏的进一步消息。此外担任这两款游戏制作人的坂口博信表示，《失落的奥德赛》将会采用虚幻引擎3开发，该作的品质将会让所有人惊讶！



《战火兄弟连3》

在《战火兄弟连：浴血奋战》的午夜首卖会上，该作开发商Gearbox Software表示，他们非常满意虚幻系列引擎的强劲性能，并且认为虚幻引擎3是市面上最强劲的引擎，目前他们已经在使用虚幻引擎3开发次世代大作《战火兄弟连3》。

Square Enix Taito

Square Enix于9月23日宣布，目前他们已经成功收购了Taito 93.7%的股份，从9月28日开始，Taito将会正式成为Square Enix的全资子公司。合并后Square Enix将会继续保留Taito的品牌。

Activison次世代大爆发

美国第二大游戏软件发行商Activision宣布，目前他们正在开发的次世代游戏多达40款！这些游戏将于2006年内陆续上市，其中多数为X360游戏。

《FFXII》体验版

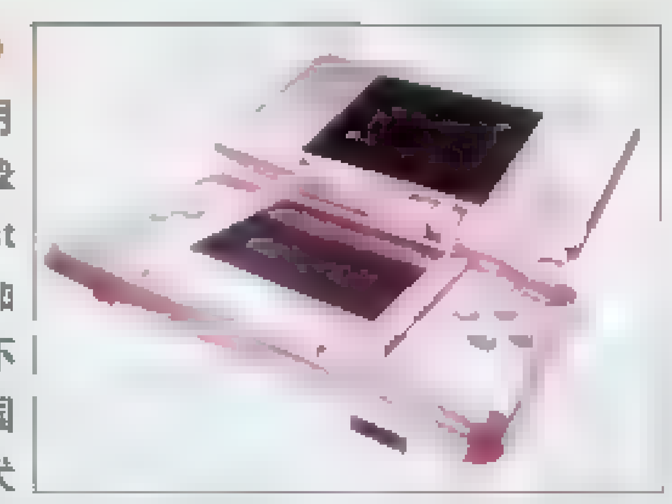
Square Enix宣布美版《勇者斗恶龙VIII》将于11月22日发售，刚好与美版X360同日上市。为了增强该作对美国玩家的吸引力，游戏中附带了《最终幻想XII》的体验版，至于该体验版的内容目前Square Enix并未公布，不过据猜测可能与今年7月底"S·E聚会"上提供的体验版内容大致相同。另外美版《最终幻想XII》的发售日至今仍未公布。



IGN价值6.5亿

IGN是全球最大的游戏传媒之一，每个月IGN游戏网站的访问者数量高达2600万。不过去年IGN的营业额为4290万美元，而亏损额则高达1430万美元。最近传媒大亨鲁珀特·默多克的新闻集团宣布将以6.5亿美元的高价收购整个IGN，包括其旗下的TeamXbox以及Gamespy等，这是新闻集团购买的最贵的游戏网站。

《任天狗：挚友版》



任天堂宣布将于10月份在美国推出《任天狗：挚友版》(Nintendogs：Best Friends Version)，该作增加了6种新狗，分别是：拉不拉多猎狗、黄金猎犬、德国牧羊犬、小猎犬、约克郡犬以及小型德国猎犬。该作将会与两款新颜色的NDS捆绑推出。这两款新颜色NDS为粉红与粉蓝，并印有特殊图案。该套装售价仅为149.99美元，比起玩家单独购买游戏和主机便宜10美元，并赠送骨头状屏幕保护擦。目前《任天狗》在日本和美国的销量已经超过150万套。



UCG短信新闻

中国联通用户
发送RB到9355700

中国移动用户
发送RB到3355700

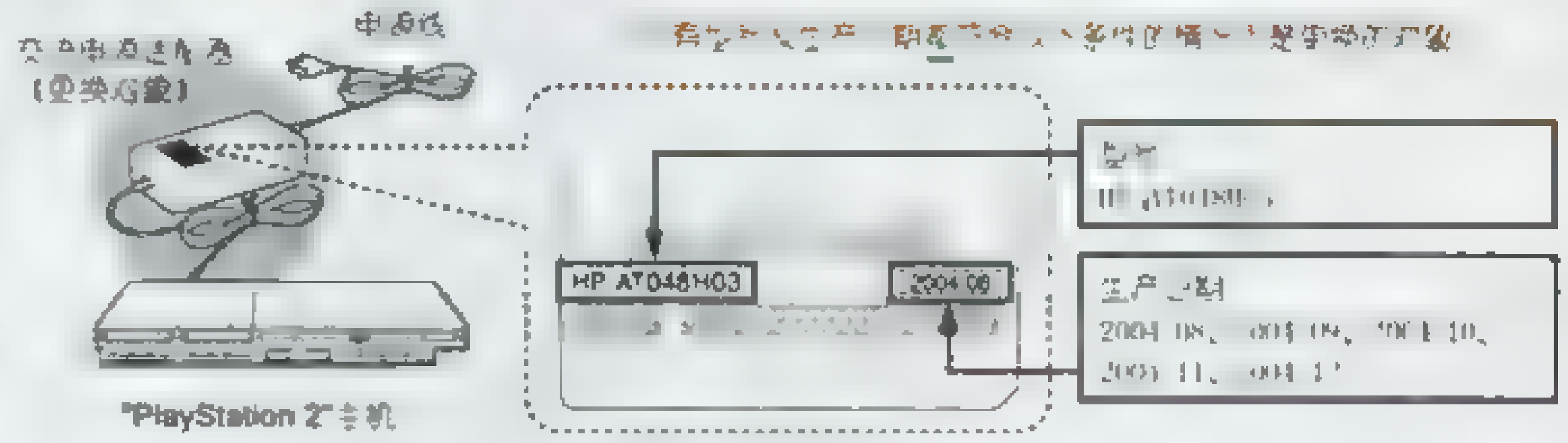
完全不用泡在网上也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们精选的1～2条短信新闻。(5元包月)

索尼全球回收350万套超薄PS2电源

硬件 超薄PS2电源出现轻微质量问题，索尼将全面回收

去年微软宣布于全球范围大规模回收Xbox电源，如今索尼的超薄PS2也遇上了电源质量问题。9月13日，索尼宣布将于全球范围内回收350万套存在质量问题的超薄PS2专用电源。这批电源适配器是在2004年8月至12月期间生产的，其中以欧洲地区数量最多，总共有230万套，其余120万套分别在北美和亚洲等地。

索尼此次宣布大规模回收PS2电源的主要原因是在美国接到了38例有关电源适配器过热的投诉，其中包括两起轻度烧伤、一起轻度受惊以及4起轻度财产损坏。美国回收的电源适配器共有84.3万个。虽然该款产品并未由索尼（中国）有限公司在中国大陆市场销售，但是本着对用户高度负责的态度和公司一贯的"顾客满意"宗旨，作为全球服务的一环，索尼（中国）服务网络也将对国内用户提供相应的免费更换服务。不过为了在国内提供此项服务，索尼需安排该交流电源适配器的进口事宜及办理国内相关机构申请认证等手续，因此该更换服务的完成有可能需要客户稍等一段时间。



▲如果您的超薄PS2专用交流电源适配器与上图描述一致，可以致电索尼在中国的PS2免费服务热线进行登记并获得进一步帮助。索尼中国顾客免费服务热线是 800 820 8102。

"革命"版《马里奥128》？

据德国报纸《Spiegal》报道，宫本茂目前正在开发《马里奥》的"革命"版新作。由于此前宫本茂曾经暗示原本预定在NGC上推出的《马里奥128》已经转移到"革命"上，因此这款游戏很可能就是《马里奥128》。同一时期，岩田聪在接受媒体采访时表示，"革命"的首发游戏中需要有马里奥，当初NGC的首发人气不足的原因之一就是首发游戏里没有《马里奥》。

简评 要想推广"革命"独特的控制器，任天堂必须要提供一款足够影响力的作品。"革命"版的《马里奥》新作到底是正统续作还是分支作品目前还无法确定，不过看起来其成为首发游戏的可能性相当高。

可信度 ★★★★★★☆☆☆☆

指环王导演拍《光环》？

最近在国外某知名电影论坛上，一位自称Bungie Studios音效指导Marty O'Donnell的人发表了一条留言，其中有一句话是这样说的："你们很快就会听到彼得·杰克逊执导《光环》电影的消息……IMDB（知名电影网站）很快就会更新相应信息。我们的官方网站（http://www.bungie.net）也将会发表正式声明。"彼得·杰克逊执导的"《指环王》三部曲"全球票房高达23亿美元，目前他正在拍摄《金刚》，而该片的发行商20世纪福克斯同时也是《光环》电影版发行商。

简评 虽然FANS都很希望能够有彼得·杰克逊那样的大导演拍摄《光环》，不过根据环球官方证实，有关彼得·杰克逊的谣传是"完全失实"的。

可信度 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

X360售价逐年递减？

业界观察网站GamesIndustry.biz最近发表了一篇名为《微软保证X360每年都将降价》的文章，该文援引了路透社的一篇报道，不过在这篇报道中，Xbox生产部门副总裁Todd Holmdahl的说法是："我们每年都将降低X360的生产费用。"路透社的文章主要是为了表明"在初代Xbox亏损40亿美元的情况下，微软将如何实现X360的赢利"这一主题。在报道中重点突出了微软是如何进行成本控制的，并无"逐年降价"之意。

简评 事实上，Xbox和PS2每年都至少有一次降价行动，因此虽然GamesIndustry.biz有断章取义之嫌，其报道也不无道理。目前业界盛传X360的第一次降价将会是在PS3美版的发售之日。

可信度 ★★★★★★★★☆☆

本周关注数字

索尼裁员10000人！



▲Howard Stringer（中）上任后开始对索尼进行大刀阔斧的改革。

在最近几年时间里，索尼为了三年重组计划"转变60"而裁掉了将近2万人。最近该公司宣布将会在未来三年内再度裁掉1万人，相当于索尼全球员工数量的7%，其中日本国内将裁掉4000人，海外裁掉6000人。另外，索尼将会关闭11家工厂以及一些长期亏损的部门，其中仅家电领域就有15个部门被撤销，产品种类预计将会减少20%。今后索尼将会把资源进一步集中到PS3、高清电视等所谓"HD World"的相关产品上。由于这次大规模重组，索尼将原先9000万美元盈利的财务预期下调为9000万美元净亏损。不过这一机构精简计划若是成功实施，预计将会每年减少20亿美元的成本，2007年总营业额将会达到8万亿日元。



▲以上这些热门产品将会是索尼经营资源集中的领域。

"热咖啡"价值2880万

Take-Two宣布，截至7月31日的新财季，该公司的季度销售额比去年同期增加了6%，达到了1.699亿美元，去年同期为1.609亿美元。然而，由于在美国闹得轰轰烈烈的"热咖啡"事件，该公司蒙受了2880万美元的亏损，而去年同期为盈利1440万美元。之前荷兰某玩家利用《横行霸道：圣安德里亚斯》中被屏蔽的隐藏内容而制作了一个叫做《热咖啡》的MOD版（修改版）游戏，由于其中含有色情内容，因而遭到了社会各界的强烈反响，甚至惊动了白宫，《圣安德里亚斯》因而遭禁。Take-Two预计截至2005年10月31日的本财年净销售额将为12.2亿～12.7亿美元。另外，Take-Two宣布经过内容修改后的Xbox版《横行霸道：三部曲》以及PS2版《横行霸道：圣安德里亚斯特别版》将于10月8日发售。

《FFVII AC》首周420000套

9月14日，《最终幻想VII 再临之子》在日本上市后大获成功，日本各地的零售店接连宣告售罄。根据日本市场Media Create的统计数据显示，本片的4种版本首周销量高达42万套，店头消化率高达93.38%。本片的4大版本首周销售情况如下：

Advent Pieces Limited	[illegible]日元	约[illegible]5万	[illegible]%
期间限定[illegible]套装	[illegible]日元	约[illegible]5万	[illegible]%
普通版	[illegible]日元	约[illegible]万	[illegible]%
UMD版	3840日元	约3.1万套	88.65%

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

孤岛惊魂：本能 09.27

推荐度 A | FPS | ◆Ubisoft | ◆49.99 美元 | ◆无对应周边

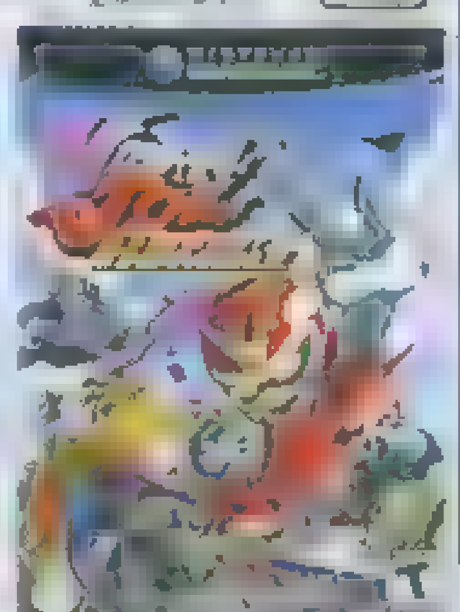


《孤岛惊魂》是2004年画面最惊人的PC游戏之一，原本Crytek与育碧豪特利尔制[illegible]过PS2版开发中途因故搁浅[illegible]一便是因为《孤岛惊魂 本能》的画面品质[illegible]在太出色，连Xbox也只能勉强应付。Xbox版《孤岛惊魂 本能》加入了大量新要素，玩家可以利用丛林环境设置陷阱并诱敌上钩。游戏中加入了"兽化能力"的概念，玩家将会通过药物注射获得各种动物的能力，在感官、力量和速度上得以提升。



红侠乔伊 乱斗嘉年华 09.29

推荐度 B | NGC ACT | ◆Capcom | ◆5800 日元 | ◆无对应周边



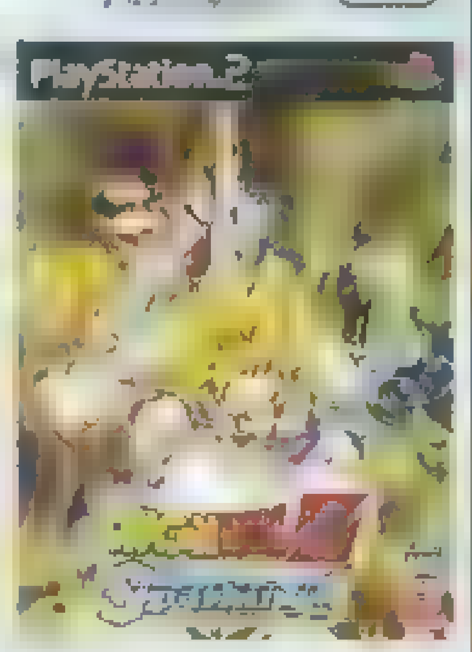
由"《红侠乔伊》系列"的大人气所引发的热潮而改编的TV动画大受欢迎，于是Capcom又以动画中的人气角色制作了[illegible]游戏，这就是《红侠乔伊 乱斗嘉年华》。本作是一款乱斗型的动作游戏，[illegible]作中没有的新道具，战[illegible]侠乔伊》的拍摄现场，[illegible]都将忠实再现。游戏[illegible]



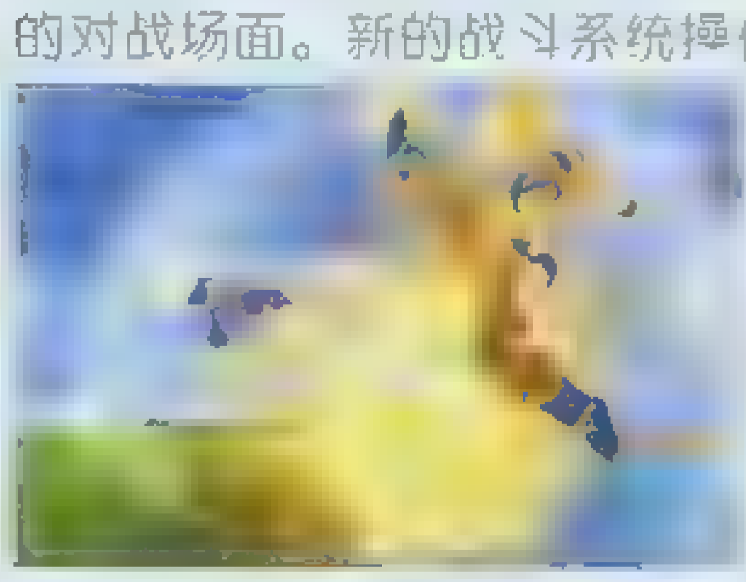
[illegible]作中以及动画中的敌我角[illegible]将悉数登场，并且都将由动画中的原声优亲自配音，喜欢本[illegible]

龙珠Z 电光石火！ 10.06

推荐度 B | PS2 FTG | ◆Bandai | ◆6800 日元 | ◆无对应周边



由Spike开发的这[illegible]新作，其美版的正式名[illegible]会 天下一》。和之前由Dimps开发的[illegible]一样，本作同样是3D格斗游戏。但是游戏的基本系统发生了重大的变化。本作最大的特色是战士们可以在广阔的3D战场上自由移动，完全再现出了原作漫画气势宏大的对战场面。新的战斗系统操作比较简[illegible]



[illegible]做得相当出色。本作[illegible]用的角色相当丰富，几乎涵盖了漫画和动画版的所有重要角色。

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005年9月29日～2005年12月22日。

◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

◆游戏地区版本请参照货币单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年9月23日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	808.81元人民币
100日元	7.26元人民币
100欧元	987.69元人民币
100港币	104.21元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB

发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
10月					
5日	浪漫沙加	Romancing SaGa	Square Enix	RPG	49.99美元
6日	龙珠Z 电光石火！	ドラゴンボールZ Sparking!	Bandai	ACT	6800日元
10日	洛城飚车	L.A. Rush	Midway	RAC	49.99美元
11日	海豹突击队3	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	ACT	49.99美元
13日	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	コードエイジコマンダーズ 継ぐ者と継がれる者	Square Enix	A·RPG	6980日元
18日	战火兄弟连 浴血奋战	Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	FPS	49.99美元
20日	火爆狂飙 复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	5800日元
25日	灵魂能力III	Soul Calibur III	Namco	FTG	49.99美元
25日	生化危机4	Resident Evil 4	Capcom	AVG	49.99美元
25日	瑞奇与叮当4	Ratchet & Clank 4	SCEA	ACT	49.99美元
27日	SEGA AGES 2500系列 Vol.20 太空哈利I&II	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII	SEGA	STG	2500日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	FromSoftware	ETC	4800日元
27日	[illegible]巨像	[illegible]巨像	SCE	ACT	6800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Taito	SLG	5800日元
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
5日	勇者斗恶龙VIII	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	49.99美元
7日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	荒野枪炮	Gun	Activision	ACT	49.99美元
[illegible]	[illegible]	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
14日	潜龙谍影3 生存	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	ACT	49.99美元
[illegible]	[illegible]	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	ACT	49.99美元
[illegible]	[illegible]	24: The Game	2K Games	ACT	49.99美元
14日	波斯王子3 王者无双	Prince of Persia 3 Two Thrones	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	新鬼武者 幻梦之晓	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	ACT	49.99美元
14日	FIFA 06	FIFA 06	EA Sports	SPG	49.99美元
14日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	49.99美元
14日	恶魔城：暗黑的诅咒	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	A·RPG	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 纽约约城	True Crime: New York City	Activision	ACT	49.99美元
17日	KERORO军曹 乱七八糟乱斗王者Z	ケロロ軍曹 メロメロバトルロイヤルZ	Bandai	ACT	4800日元
17日	机动战士高达SEED 联合vs扎夫特	机动战士ガンダムSEED 连合vs Z.A.F.T.	Bandai	ACT	6800日元
17日	beatmania II DX 10th style	beatmania II DX 10th style	Konami	MUG	6980日元
23日	.hack//断片	.hack//fragment	Bandai	RPG	6800日元
23日	灵魂能力III	ソウルキャリバーIII	Namco	FTG	6800日元
24日	战神	战神 －いくさがみ－	元气	ACT	6800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PLZ	4800日元
24日	恶魔城Dracula 暗之咒印	悪魔城ドラキュラ －闇の呪印－	Konami	ACT	6980日元
12月					
1日	生化危机4	バイオハザード4	Capcom	ACT	6800日元
8日	如龙	龙が如く	SEGA	A·AVG	6800日元
8日	银河游侠	Rogue Galaxy	SCE	RPG	6800日元
15日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	Namco	RPG	6800日元
15日	暗黑阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
22日	王国之心II	Kindom Hearts II	Square Enix	A·RPG	6980日元
22日	潜龙谍影3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	Konami	ACT	售价未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
6日	超级火枪英雄	[illegible]	SEGA	ACT	[illegible]
27日	开拓者物语	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]					
6日	召唤之夜 锻造物语 [illegible]之石	サモンナイトクラフトソード物語 [illegible]の石	Banpresto	RPG	4800日元
12日	最终幻想IV	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	29.99美元

©2005 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION, ©2005 BANDAI, ©SEGA 2005 CREATED BY TREASURE

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
9月					
29日	罪恶装备XX ☆RELOAD	ギルティギア イグゼクス ☆RELOAD	SEGA	FTG	3800日元
29日	电车GO！口袋版 山手线篇	电车でGO！ ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
29日	NBA街头篮球 一决胜负	NBA ストリート ショウダウン	EA Sports	SPG	4800日元
10月					
4日	VR网球 世界之旅	Virtua Tennis World Tour	SEGA	SPG	39.99美元
6日	三国志 VI	三国志 VI	Koei	SLG	4800日元
24日	横行霸道 自由城的故事	Grand Theft Auto Liberty Story	Rockstar	ACT	39.99美元
27日	赏金猎犬	バウンティハウンズ	Namco	ACT	4800日元
11月					
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
2日	迷你机动警察	机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	Bandai	AVG	4800日元
14日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元
15日	街头霸王ZERO 3 再度升级	Street Fighter Alpha 3 Double Upper	Capcom	FTG	39.99美元
23日	英雄传说V 海之槛歌	英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
23日	牧场物语 中秋满月 男生女生版	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	MMV	SLG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
10月					
28日	红侠乔伊 乱斗嘉年华	ビューティフル ジョー バトルカ[illegible]	Capcom	ACT	5800日元
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
7日	马里奥聚会7	Mario Party 7	Nintendo	TAB	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
10日	牧场物语 幸福的诗 世界版	牧场物语 しあわせの诗 for ワールド	MMV	SLG	4800日元
10日	马里奥聚会7	マリオパーティ7	Nintendo	TAB	5800日元
15日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	Nintendo	SPG	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	[illegible]	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49.99美元
15日	ONE PIECE 海贼嘉年华	ONE PIECE [illegible]	Bandai	ACT	6800日元
12月					
15日	刺猬阴影		SEGA	ACT	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
29日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
29日	怀旧街机大合集	[illegible]	Taito	ETC	4800日元
20日	为你而生	赤ちゃんはどこからくるの?	SEGA	ACT	4800日元
20日	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	4800日元
20日	口袋妖怪方块	ポケモントローゼ	Nintendo	PUZ	4800日元
20日	研修医 天堂独太 2 命运的天平	研修医 天堂独太 2 ～命の天秤～	Spike	AVG	4800日元
2月	摩擦！红侠乔伊	ビューティフル[illegible]	Capcom	ACT	4800日元
10日	大人的DS高尔夫	大人のDSゴルフ	Nintendo	SPG	4800日元
14日	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	34.99美元
15日	索尼克冲击	Sonic Rush	SEGA	ACT	34.99美元
21日	马里奥与路易RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34.99美元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
27日	狙击精英	Sniper Elite	Namco	ACT	49.99美元
27日	孤岛惊魂：本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99美元
6日	战火兄弟连 浴血奋战	Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	FPS	49.99美元
15日	侍魂 零	Samurai Shodown V	SNK Playmore	FTG	49.99美元
27日	TECMO经典街机合集	TECMO CLASSIC ARCADE	Tecmo	ETC	3800日元
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
8日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	半条命2	Half-Life 2	EA Games	FPS	49.99美元
15日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元

超级火枪英雄 10.06

推荐度 A　GBA ◆SEGA ◆4800日元　ACT ◆无对应周边　全年龄玩家对应

MD名作《火枪英雄》当年深受玩家好评，如今新作降临GBA平台，依旧是TREASURE操刀，实在令老玩家欣喜若狂。GBA版的故事发生在MD版之后，游戏初期有4个舞台可以选择，每个舞台都有很多风格迥异的关卡，而在每个关卡的最后都有一个极富特色的BOSS。此外随着玩家的选择不同，游戏的进程也会发生变化。丰富的动作要素是游戏的特色所在，利用一个按键再配合方向，就能做出开枪、出刀、滑铲、勾拳等多姿多彩的动作。本作可称是10月GBA上最值得关注的作品之一。



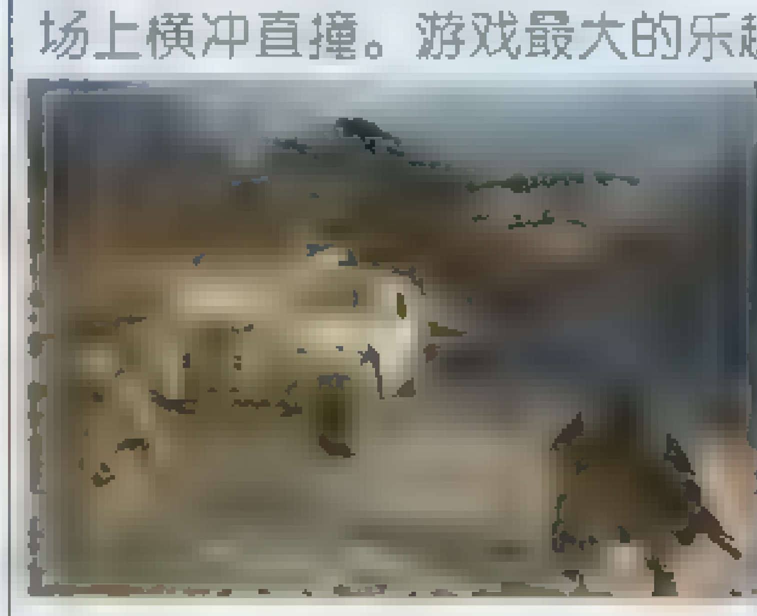


海豹突击队 3 10.11

推荐度 B　PS2 ◆SCEA ◆49.99美元　ACT ◆对应PS2网络套件　13岁以上玩家对应

在欧美地区大受欢迎的《海豹突击队》又要再次出动了！本作在画面上又做了再次的强化，充分挖掘了PS2的机能潜力，地图的范围比前作更加扩大，玩家前进的路线又多了很多选择。游戏中增加了很多交通工具，玩家可以驾驶着各种战车在战场上横冲直撞。游戏最大的乐趣还是在于多人联网模式，最多支持16人在线的多人模式一定会让玩家大呼过瘾。虽然国内玩家玩到联网模式的机会很少，但是设定丰富的任务也不会让玩家失望的。





代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者 10.13

推荐度 B　PS2 ◆Square Enix ◆6800日元　A·RPG ◆无对应周边　全年龄玩家对应

本作是《沙加》之父河津秋敏制作的PS2原创游戏。游戏的画面非常艳丽，而作为A·RPG在战斗方面很有特点。游戏的战斗非常强调连击，连击是交替按○键和×键形成的。游戏中有的敌人只能在锁定之后才能对其造成伤害，这是个很奇特的设定。游戏同样存在着必杀技，发动必杀技之后还需要再按键进行攻击，必杀技不仅威力强大而且还有华丽的特写画面，非常漂亮。除此之外，游戏除了PS2版还有漫画、手机版等其他版本，如果想要了解整个游戏的故事和世界观，那就需要看到[illegible]所有[illegible]。另外，游戏的音乐也是亮点之一。





© 2005 SCEA. All Rights Reserved ©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ART CONCEPT YUSUKE NAORA/CHARACTER DESIGN.TOSHIYUKI ITAHANA © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005年9月5日～9月11日

1位 海贼王大乱斗 ONE PIECE PS2

■Bandai ■2005年9月8日发售■ACT ■6800日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

果然是当红几年依然屹立不倒的动画作品，其改编的游戏每一部都相当受玩家欢迎。先不论游戏性的优劣，光是每次登场的角色就已经能让玩家掏钱包了。

2位 东北大学川岛隆太教授监修 DS训练

东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■2005年5月19日发售■ETC ■2800日元■上周排位：2

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 灵活脑筋大教室

■Nintendo ■2005年6月30日发售■ETC ■2800日元■上周排位：6

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	神话传说	Namco 2005年8月25日发售	RPG 6800日元 上周排位：1	2万2849套	31万6996套	PS2
5	世界足球 胜利十一人9	Konami 2005年8月4日发售	SPG 6980日元 上周排位：7	1万8430套	79万9033套	PS2
6	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo 2005年8月8日发售	ACT 4800日元 上周排位：6	1万5478套	34万2903套	NDS
7	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	Bandai 2005年8月25日发售	S·RPG 6800日元 上周排位：4	1万1242套	15万7183套	PS2
8	王国之心 最终混合版（Ultimate Hits）	Square Enix 2005年9月8日发售	A·RPG 2800日元 上周排位：—	1万741套	1万741套	PS2
9	最终幻想X（Ultimate Hits）	Square Enix 2005年9月8日发售	RPG 2800日元 上周排位：—	9565套	9565套	PS2
10	火影忍者 漩涡忍传 NARUTO	Bandai 2005年8月18日发售	ACT 6800日元 上周排位：8	8758套	15万5955套	PS2

毫无疑问，按照现在这个销量的势头，NDS上的两款新类型作品《东北大学川岛隆太教授监修 DS训练》和《灵活脑筋大教室》已经突破了50万的销量大关。虽然自从夏季商战后，不少作品的销量就严重下滑，惟独这两款作品一直保持着2～3万的销量，实在是让人惊叹不已。可惜这两款游戏对于国内玩家来说语言的理解要求比较高。日本动画的另一棵长青树《海贼王》的每部作品都有一定的消费群，由于本周没有其他大作的出现，所以这款重视招式的格斗作品《海贼王大乱斗》也就顺理成章地登上了第一位。

2005年8月29日～9月4日

1位 神话传说 PS2

■Namco ■2005年8月25日发售■RPG ■6800日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

本作光是完整地通关一遍就得花上数十个小时，相信是系列中最厚道的一作吧！而且剧情确实扣人心弦，难怪有人说"剧情优秀的游戏都是好游戏"啊！

2位 东北大学川岛隆太教授监修 DS训练

东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■2005年5月19日发售■ETC ■2800日元■上周排位：4

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 灵活脑筋大教室

■Nintendo ■2005年6月30日发售■ETC ■2800日元■上周排位：7

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	Bandai 2005年8月25日发售	S·RPG 6800日元 上周排位：2	2万7598套	14万5941套	PS2
5	死神BLEACH 灵魂升温2 BLEACH ヒート・ザ・ソウル2	SCE 2005年9月1日发售	ACT 4800日元 上周排位：—	2万6446套	2万6446套	PS2
6	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo 2005年8月8日发售	ACT 4800日元 上周排位：6	2万1628套	32万7425套	NDS
7	世界足球 胜利十一人9	Konami 2005年8月4日发售	SPG 6980日元 上周排位：5	2万821套	78万2603套	PS2
8	火影忍者 漩涡忍传 NARUTO ナルト うずまき忍伝	Bandai 2005年8月18日发售	ACT 6800日元 上周排位：3	1万7381套	14万7197套	PS2
9	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：9	1万2562套	51万7938套	GBA
10	赛马大亨7	Koei 2005年8月25日发售	ETC 10800日元 上周排位：-	1万731套	3万6945套	PS2

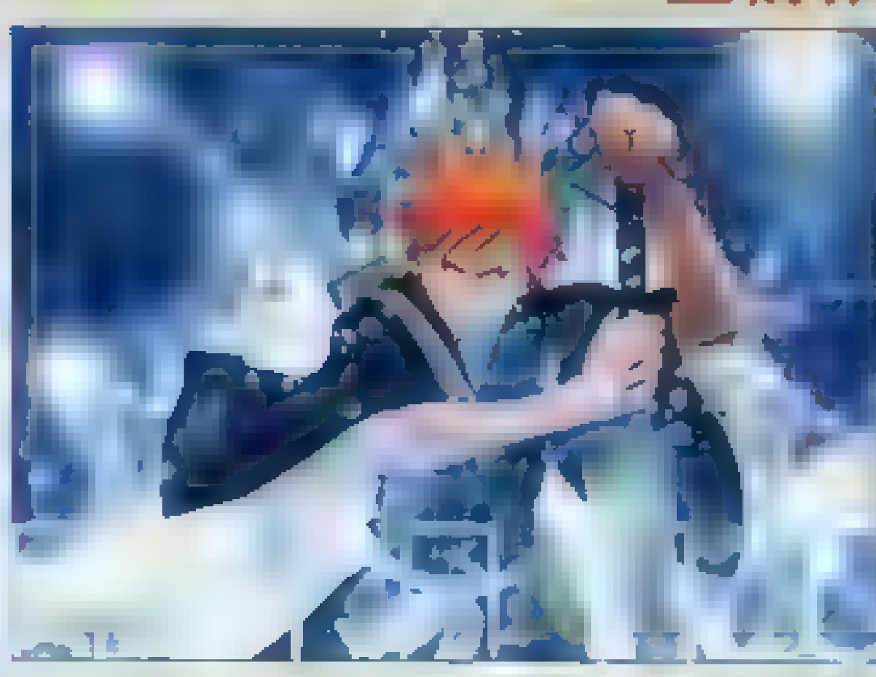
夏季商战在经过本周后圆满结束。本周的硬件总销量比上周减少0.5%（12.8万台），所以软件的总销量也减少了40.1%（68.9万套）。上周排行首位的《神话传说》继续夺取了本周的第一位，它也是今年的所有软件销量中，第10款在发售第二周便超过30万套的作品。不过去年的《重生传说》在第二周已有42.3万套的成绩，而较之早期的《宿命传说2》更是突破了50万大关，看来以后该系列的路会越来越难走呢。不过总体看来本周并没有其他新作的威胁，人气动画改编的《死神BLEACH 灵魂升温2》也只能作为第5位登场，这算是商战过后的冷淡期吧。

日本主机销量榜2005

名次	机种	总销量	9月5日～11日	8月29日～9月4日
1	NDS	182万4650台	4万7239台	5万8579台
2	PS2	160万9418台	2万6156台	2万6282台
3	PSP	131万6170台	2万2133台	2万2610台
4	GBA SP	63万1359台	8997台	1万1081台
5	NGC	18万5044台	1923台	2388台
6	GBA	2万2868台	506台	538台
7	Xbox	1万638台	118台	198台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

上榜作品图展



《死神BLEACH 灵魂升温2》



《海贼王大乱斗》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 9 月 23 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心 II	Square Enix A·RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCE ACT 预定 2005 年 10 月 27 日	PS2
4	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
5	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A·RPG 美版预定 2005 年 11 月 8 日	PS2
6	灵魂能力 III	Namco FTG 美版预定 2005 年 10 月 25 日	PS2
7	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
8	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年冬发售	PS2
9	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
10	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
11	波斯王子 3	Ubisoft ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
12	最终幻想 VII 地狱犬的挽歌	Square Enix ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
13	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
14	银河游侠	SCE RPG 预定 2005 年 12 月	PS2
15	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 15 日	PS2
16	龙珠 Z 电光石火	Bandai ACT 预定 2005 年 10 月 6 日	PS2
17	.hack//G.U.	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
18	潜龙谍影 3 生存	Konami ACT 预定 2006 年 12 月 22 日	PS2
19	恶魔召唤师 葛叶雷道	Atlus RPG 发售日未定	PS2
20	代码世纪	Square Enix RPG 预定 2005 年 10 月 13 日	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 9 月 23 日

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG*	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
7	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
8	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	影之心 II	Aruze RPG	PS2

① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 **TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）**，而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 **CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。**

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 7 月 14 日～7 月 29 日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是 139****6483。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

136****8783	138****0106
138****3369	139****8721
135****9437	137****0885
137****2224	138****5420
136****9110	131****1009
136****7901	137****8608
134****6654	136****6819
137****0749	138****5589
135****8856	138****3044
138****5291	136****6481

TOP 10 欧美游戏排行榜

有EA的强大销售渠道支持加上游戏本身的出色品质，《火爆狂飚：复仇》的PS2和Xbox版双双取得销售佳绩，甚至将《麦登橄榄球06》都挤下了榜首。看来Criterion被EA收购对其游戏系列的商业发展确实有不少好处。

美国排行榜 2005 年 9 月 11 日～9 月 17 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	火爆狂飚：复仇 Burnout Revenge	EA 2005 年 9 月 13 日 RAC	Xbox
2	火爆狂飚：复仇 Burnout Revenge	EA 2005 年 9 月 13 日 RAC	PS2
3	麦登橄榄球 06 Madden NFL 06	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	PS2
4	彩虹六号：禁闭 [illegible]	Ubisoft 2005 年 9 月 6 日 FPS	[illegible]
5	马里奥全明星棒球 [illegible]	任天堂 2005 年 8 月 29 日 SPG	NGC
6	麦登橄榄球 06 [illegible]	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	Xbox
7	凡人物语 Radiata Stories	Square Enix 2005 年 9 月 6 日 RPG	PS2
8	美国冰球联赛 06 [illegible]	EA 2005 年 9 月 6 日 SPG	PS2
9	致命格斗：少林和尚 [illegible]	Midway 2005 年 9 月 16 日 ACT	PS2
10	致命格斗：少林和尚 Mortal Kombat, Shaolin Monks	Midway 2005 年 9 月 16 日 ACT	Xbox

英国排行榜 2005 年 9 月 11 日～9 月 17 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	模拟人生 2 夜生活 The Sims 2 Nightlife	EA 2005 年 9 月 16 日 SLG PC
2	火爆狂飚：传奇 Burnout Legends	EA 2005 年 9 月 16 日 ACT PSP
3	靛青预言 Indigo Prophecy	Atari 2005 年 9 月 16 日 AVG PC/PS2/Xbox
4	布莱恩·劳拉国际板球赛 2005 [illegible]	Codemasters 2005 年 7 月 21 日 SPG PC PS2 Xbox
5	终极绿巨人 [illegible]	VU Games 2005 年 9 月 9 日 ACT PS2 Xbox NGC
6	彩虹六号：禁闭 [illegible]	Ubisoft 2005 年 9 月 9 日 FPS PC PS2 Xbox NGC
7	卧底神鹰 Total Overdose	Eidos 2005 年 9 月 16 日 ACT PS2/Xbox/PC
8	板球赛 2005 [illegible]	EA 2005 年 7 月 1 日 SPG PS2 Xbox PC
9	麦登橄榄球 06 [illegible]	EA 2005 年 9 月 [illegible] 日 SPG [illegible] Xbox NGC
10	三角洲部队：黑鹰降落 Delta Force: Black Hawk Down	VU Games 2005 年 9 月 2 日 FPS PS2/Xbox//PC

※英国销量榜为全平台累计销量

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏×2　热血推荐×5

这一期的热点当然是TGS，所以赶着与大展撞车的游戏并不算太多。那些勇于将发售日选在TGS期间的作品自然是"艺高人胆大"，从本栏目中小编们的评分也能够看出一二。9月结束以后，年末的商战也会逐渐开始展露它的基本样貌了。随着万圣节、圣诞节和新年的陆续到来，大批游戏将会发售。而且今年更有X360助阵，想必届时的战况一定会非常激烈。大家是不是应该从现在起就开始盘算一下年末的计划呢？

本期因为页数的问题，暂停一期"读者评论白金眼"，下期将会评论近期的重头游戏。

火爆狂飙：复仇

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 28

速度爆裂感 ★★★★★★★★★★

多边形

绝对可以称得上是系列中的完美之作！画面的细腻程度让人无法相信这是PS2上的作品，无论是赛车还是赛道都刻画得极为精细。游戏的速度感非常强，仅仅坐在屏幕前都可以体验到那种飞驰的感觉，而撞击的快感更是表现得淋漓尽致。总之本作将游戏的爽快感发挥到了极点！

猫太

本以为只是前作的强化版，事实上本作已经把飙车与碰撞的完美结合发挥至极。能够把相同方向的车辆撞翻、发动BOOST后明显可见的风速线都是本作超越系列作品的要素。比较欣赏的部分是赛道分支的增加让比赛中出现了不少战略性。不过速度过快似乎让前方的能见度降低了。

胜负师

本系列一直以超爽快的感观冲击、与近乎视觉极限的速度感受到追求刺激的玩家的推崇，最新作《复仇》在这两点上的表现达到了新的高度。虽然本作以3代的系统为基础，但也有明显的强化与补充，令游戏的玩法更加丰满，其超现实的游戏主题和制作理念也在这些玩法中得到淋漓尽致的展现。

■DVD-ROM■EA Games■Burnout Revenge■RAC■2005年9月13日■1～2人■无对应周边■34KB（以上为PS2版信息）

忍者龙剑传 黑之章

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 27

加强程度 ★★★★★★☆☆☆☆

SOUL

本作是在2004年初推出的《忍者龙剑传》的加强版。除了增加了服装、武器、新敌人等最基本的加强要素之外还增加了"任务模式"。本作在同样难度下和原版相比难度相对偏高，不过由于加入了最简单的"忍犬"难度，之前的原版因为难度过高而中途放弃的玩家可以在本作中再次挑战。

胜负师

《忍龙》无疑是Xbox上的ACT旗舰，《黑之章》可以说是《忍龙》的完全形态。本作修正了原先版本中不合理和不体贴的设定，并增加了武器、敌人，更新了BOSS的行动规律，对FANS来说很有诚意。但个人认为游戏难度一升再升的做法过于核心向了，可能无法得到预期的认可。

多边形

作为资料片本作的内容确实丰富，不仅增加了可选择的难度，而且敌人种类以及武器也新增了不少。本作最大的魅力其实在于难度。玩过前作的读者一定还对"极难"难度下敌人疯狂的进攻心有余悸，而新增的"大师难度"可以让你体会什么叫"最残酷动作游戏"，喜欢挑战极限的玩家绝对不可错过！

■DVD-ROM■Tecmo■NINJA GAIDEN：BLACK■ACT■2005年9月20日■1人■对应Xbox Live、16：9显示、720P■硬盘记忆

君临都市

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

打斗凶狠度 ★★★★★★★★★☆

胜负师

一款具有传承与创新精神的作品以3D-FTG的概念去解析传统清版ACT制作风格极具个性。本作人设硬朗，打斗爽快，60个角色、27种武器、100个任务令耐玩度得以保证，但人物招式重复的问题和初代《铁拳》一样比较突出。游戏系统相当复杂，敌人AI又比较狡猾，对玩家上手是种考验。

GOUKI

这样喧哗利落的游戏真的是很久没有尝试过了，动作花哨得让人在一旁观战也心甘情愿。看得虽心花怒放，但游戏系统的复杂程度相对于同类游戏来说也是叹为观止的，从上手到熟练掌握可能需要迈过一个小小的门槛儿才行。与电脑对战的挑战性也是相当高的。多人乱斗超爽！强烈推荐！

SOUL

对于喜欢南梦宫格斗游戏的玩家来说，玩这款游戏的满足感会高得多，就因为当中有大家熟悉的动作。游戏的招式非常丰富，不过并非招招实用，但如果追求战斗的华丽度就另当别论。游戏100个任务的长度比较厚道，中途更不断地有隐藏角色加入。游戏画面也算不错，支持宽屏与逐行扫描值得称赞。

■DVD-ROM■Namco■URBAN REIGN■ACT■2005年9月13日■1～4人■对应多重对战连接器■118KB

真·三国无双4 猛将传

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

新要素魅力度 ★★★★★★★★☆☆

纱迦

看得出来光荣试图在本作中改变玩家对"《猛将传》系列"的印象，但由于没有增加更强的武器，使得本作的内容显得单薄；以往最大的卖点——耐玩度也大为下降。其实本作新增的立志模式和外传模式还是颇为不错的，但感觉可提升的空间依然很大，希望在以后的作品中能够进一步发挥。

D·S

一款不过不失的资料篇。片头CG的精彩程度只能说是一般，而"立志模式"的游戏性也没有达到预期的高度未免让人有些失望。不过，加强后的"修罗模式"还是非常有挑战性的，而"外传模式"的关卡之丰富也可说是个小小的惊喜。但是，没有五级武器的设定绝对是本作最大的遗憾！

邪魔天使

虽然没有了新的武器，但并没有降低这款游戏的可玩性。强化了的修罗模式非常杀时间，并且由于在平衡性和趣味性上增加了许多内容，所以玩起来更能让人乐此不疲。立志模式非常有代入感，而外传模式中的搞笑情节更是让你忍俊不禁！但不管怎么说，没有了新武器，的确让人觉得有些遗憾。

■DVD-ROM■Koei■真·三国无双4 猛将传■ACT■2005年9月15日■1～2人■对应硬盘，可以与《真·三国无双4》联动■147KB

必杀里稼业/Genki/PS2/ACT　评分 21

公主的王冠/Atlus/PSP/A·RPG　评分 20

评分 21

评分 20

www.pdfumbook...

幻梦狂想曲



画面 音效 系统 总分 24

系列传承度 ★★★★★★★★★☆

雨滴

虽然画面不如4代，但游戏配乐依旧高素质。系列的传统要素大部分都得到继承，变成SLG后协力攻击没有RPG时爽快，但由纹章系统演化的"地面纹章属性"要素创意十足，熟练运用对战斗成败至关重要。另外，如果读取4代记录进行游戏，还可以收到4代的主角，十分照顾老玩家！

猫太

作为"《幻水》系列"的突破性新作，本作在战斗系统的平衡性上设计得比较中规中矩。协力攻击和纹章等设定也没有失去系列的特色。由于本作以前作的世界观作为背景，所以很多熟悉的角色都会登场，这点对于FANS来说是肯定要加分的。但缺乏让人眼前一亮的特色是本作的最大缺陷。

D·S

虽然游戏类型发生了很大的转变可因为游戏本身并没有脱离系列的的故事架构，所以游戏方式上还是有很多似曾相识的感觉。人设比起4代来有很大提高，音乐也很有系列的特色。主流程并不长，但各式各样的任务与角色使得游戏很饱满，不过拙劣的命中率实在是让人玩的时候很郁闷。

■DVD-ROM■Konami■Rhapsodia■S·RPG■2005年9月22日■1人■无对应周边■119KB

超级机器人大战J



画面 音效 系统 总分 24

动作丰富度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

本作最令人惊叹的莫过于其动作丰富的战斗动画，敌我双方的机体动作之多都超越了《OG2》，乍一看很有家用机版的感觉。不过限于机能限制，部分动画在模仿家用机版时的实际表现并不是特别好。单线52话的流程长度创造了掌机版《机战》之最，不过很多原作的剧情都没能彻底完结。

沙罗

虽然游戏的画面相较《OG2》感觉又有了一些进步，不过这次菜单界面进行的大改革多少有些让人一时无法适应。游戏内容十分厚道，继承《D》的解谜关卡，长达50多话的剧本以及各种分支路线，足以与家用机版本所媲美！惟一令人失望的是本作的音乐。音质不佳导致许多音乐听起来完全没有感觉。

邪魔天使

作为掌机上的《机战》这是一款非常优秀的作品，虽然登场作品没有了U.C.系的高达、盖塔等人气机体，但并没有影响游戏的整体素质。游戏的内容非常丰富，关卡数量也很多，耐玩性也不错。通关后的继承也很厚道，而设定敌人改造段数更是游戏画龙点睛之笔，是玩家挑战自我的不二选择。

■卡带（128M）■Banpresto■スーパーロボット大战J■S·RPG■2005年9月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

马里奥网球ADVANCE



画面 音效 系统 总分 24

华丽眩目 ★★★★★★★★★★

阿迪

《马里奥》的运动系列游戏的共同特点就是热闹好玩，本作也不例外。各角色使用必杀技时，画面十分华丽眩目。对战在华丽之余也不失严谨，对于基本的网球规则和技巧把握得比较得当。除了基本的对战外，玩家还可以对自己的原创角色进行育成，另外还有丰富的隐藏角色供大家收集。

多边形

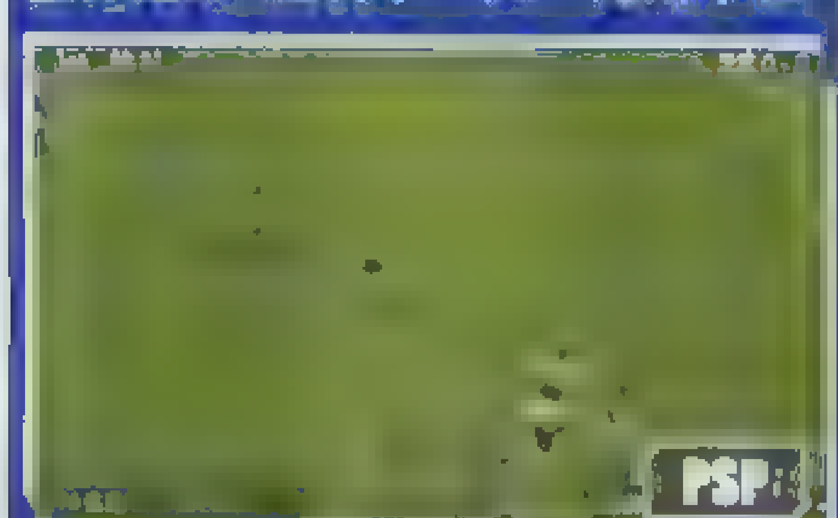
真是好可爱的网球游戏啊！游戏的系统相当容易上手，没有复杂的按键没有难懂的规则，你所要做的只是享受《马里奥网球》独有的乐趣！游戏的故事模式相当长，难度也是逐渐加大，当然这个模式也是整个游戏的精华所在。游戏支持最多四人联网对战，和朋友一起玩才是王道！

邪魔天使

将游戏命名为《马里奥XX》看来已经成为任天堂的默认规则了，即使实际内容中马里奥并不是主角……抛开这些其实本作还是可圈可点的，尤其在比赛方面，简单的操作方式便于更多玩家上手，而已经成为老鸟的人则可以钻研球路的变化。不足之处就是不能收集球拍等道具，缺少了奋斗的动力。

■卡带（128M）■Nintendo/Gamelot■マリオテニスアドバンス■SPG■2004年9月13日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

世界足球 胜利十一人9 无所不在



画面 音效 系统 总分 23

无线对战的乐趣 ★★★★★★★★☆☆

阿迪

Konami在这款作品上所拿出的诚意让我不得不认为这只是个《WE9》的移植半成品，它不配有一个独立的新标题。仅仅只是因为我们能在PSP上玩《WE》就轻易满足了吗？为了迁就PSP而勉强统一全平台的操作，缩水的内容，调节外部气氛的功能也被全面削减。惟一的亮点就只剩下无线对战。

GOUKI

能在掌机上玩到如此素质的《WE》实乃一大幸事！虽然系统操作上与PS2版略有不同，但在适应之后就会觉得与PS2版的确是相差无几！缺点方面，除了没有大师联赛和实况解说之外，PSP本身十字键的天生缺陷也为操作平添了一堆麻烦。而使用摇杆又几乎没有"操作感"，实在不爽。

多边形

很难去评价本作的优劣。作为一款足球游戏，它近乎完美地在掌机上重现了这一经典作品的魅力，巧妙的设定掩盖了缺少按键的不足。但是惟一也是最大的缺憾也许就是它不该出现在PSP上，屏幕的残影、蹩脚的手感、单调的音效让游戏的快感大打折扣，而实况解说的缺乏则让本作的价值下降不少。

■UMD■Konami■World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution■SPG■2004年9月15日■1～2人■无对应周边■1344KB

致命格斗 少林和尚



画面 音效 系统 总分 22

动作致命度 ★★★★★★★★☆☆

SOUL

从格斗作品的成功，再延伸到开发动作游戏，这样的模式似乎应该很容易成功才对，但这样做的厂商并不多。这次的《少林和尚》是Midway悉心开发之作，游戏的爽快感还是有一定保证的。另外本作将人对人的格斗改成以人对怪为主的战斗，这多少让更多的人玩起来会舒服一些。

星夜

"《致命格斗》系列"曾有过两次动作冒险游戏的尝试，可惜都以彻底失败而告终。如今《致命格斗》早已没有了当年的号召力，不过本作总算没有让人失望。游戏操作十分简单，很多原作中的复杂动作只要一两个键就可以实现。游戏中充满了隐藏要素，并且有不少对之前系列作品的轻松调侃。

沙罗

本作可以说是一款"格斗冒险"原作的很多必杀技都可以在本作中轻松发动。不过本作的真正精华在于它的合作模式，很多隐藏道具、人物和地区只有通过合作模式才能获得。可惜的是游戏中关卡设计的重复性太强，而当中的剧情演出和配音也让人想到了廉价的B级电影。

■DVD-ROM■Midway■Mortal Kombat: Shaolin Monks■ACT■2005年9月16日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

逆转裁判 新生的逆转/Capcom/NDS/AVG 评分 22

Marvel复仇女神/EA/PS2+Xbox+NGC/ACT 评分 21

X战[illegible]/PS2+Xbox+NGC/RPG 评分 [illegible]4

[illegible]/Atari/PS2+Xbox/AVG 评分 24

www.[illegible]

热血推荐

黄金眼评分 **24**

FIFA街头足球

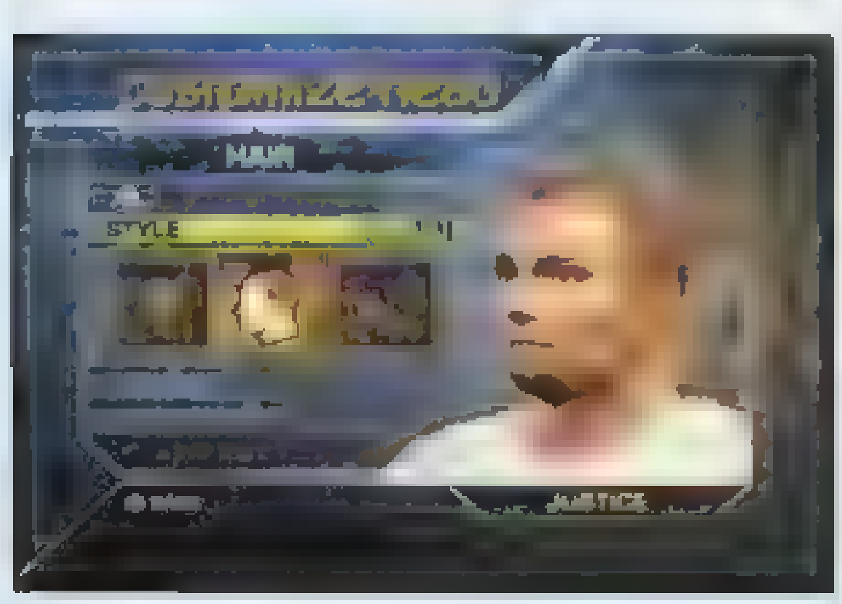
文 阿迪 ◆游戏时间：50小时

我们不但要胜利，而且还要漂亮地击败对手！

Multi / DVD-ROM / EA Sports Big / SPG / 2005年2月22日 / 硬盘记忆 / 1～4人 / 对应平台包括NGC、Xbox、PS2 / 美版 / 39.99美元



在足球游戏的历史中，很少有以街头足球为主题的游戏，横跨3个家用机平台的《FIFA街头足球》(以下简称为《FS》)就是其中的一款。《FS》是一个非常纯粹的足球游戏，纯粹到不能再纯粹了。你可以说它的核心系统和现实足球没有丝毫关联，但是它的内容和包装又是和现实足球息息相关，这是一种依托于真实，并以其为基础的游戏所能达到的其中一种奇妙的矛盾平衡。玩《FS》的时候，你会感到一种非常单纯的爽快感，而这种感觉是建立在非常简单的键位操作和核心系统上的，正是所谓的"即拿即玩，轻松上手"。除了对于小型足球、街头足球的喜爱外，阿迪觉得《FS》之所以能够在欧美热销，长期占据英国和美国游戏销量排行榜的前十位，关键还是在于它将一个足球游戏最基本、也是最核心的对战环节的节奏做得恰到好处。使得玩家对操作轻松上手之余，在对战时能够始终处于持续不断的兴奋点刺激中。这才是《FS》最成功的地方，也是值得《WE》等足球游戏所参考之处。



小型足球之于民众兴趣

在谈《FS》之前，阿迪想和大家聊聊3对3、5对5形式的街头足球和小型足球。这一类型的足球比赛形式拥有场地小的优点，不用专门去租7人制或11人制的场地，即使随便在两边底线用书包或衣服摆两个门就可以开踢；而且所需要的人数少，不用等来等去等到凑齐十几二十个人；最后是节奏与强度的要求均比11人制足球要低一些，所以老少咸宜，任何年龄层的人都可参与其中。目前在我们国家里，群众的体育锻炼水平逐年下滑，导致人口健康水平下降，这一点特别是城市人口尤其明显，所以国家才会推出一系列的全民健身计划。在城市用地紧张的今天，其实我们可以考虑化整为零。不久前阿迪在观看一个电视节目时留意到了一段介绍：日本的东京可以说是全世界最拥挤、人口密度最大的城市，真是达到了寸土寸金的地步。但是日本人却在市区的高楼大厦的天台上建了不少由铁笼子包围的3对3小型足球场，许多人在工作歇息之余就在这些球场里踢球。日本足球这十年间的发展，我们中国都是看在眼里的。抛开那些狭隘的客观理由，这个鲜活的例子告诉了我们，想让一项运动在一个国家得到持久的、良性的发展，如何培养起民众对它的兴趣才是最重要、最基本的源泉。从《FS》一下子想到了那么多，希望大家不会觉得阿迪很罗索。因为，小型足球和街头足球的便利优点真的非常适合把足球深入到普通民众中去。

史上最丰富的技术动作

《FS》可能是足球游戏历史上技术动作最丰富的游戏，虽然不能说是后无来者，但起码也算是前无古人了。而且根据球场上的实际情况的变化，这些技术动作还会作出相应的改变，将其形容为千变万化也不为过。足球运动最吸引人的一点，就是它的不可预测性。足球拥有各种各样的可能，每个人都能够制造出非同一般的变化。《FS》丰富的技术动作正好与足球运动的这一点吻合得天衣无缝。这么丰富的技术动作，你猜猜需要多少键位才能流畅地表达出来呢？答案是3个！但其中有一个L键只是起辅助性功能，真正意义上的纯粹技术动作键只有右摇杆和Y键。《FS》还有一个重要的特点就是：每一个技术动作之间的衔接都非常流畅，不会让人感到有任何生硬的感觉。仅仅使用两个主要功能键位和一个辅助性键位，就能够将足球巨星的技术魅力展现得淋漓尽致，而且还极具流畅舒展的爽快感。设计这个技术动作系统的程序设计员应记一功。玩过《FS》后，你会觉得牛尾巴其实算什么、踩单车又算什么，令人眼花缭乱的假动作，各种凌空飞身高难度的传接球和射门动作在《FS》中都是小菜一碟。在操纵这些足球明星完成一些现实里显得不可思议、可遇不可求的技术动作时，让我们一起充分享受足球所带给我们的快乐。



足球游戏的游戏性在哪

足球游戏的游戏性是什么？无限接近于真实足球，而不能等同于真实足球。我们可以接受真实足球的精彩，比如巧妙的假动作、射门、开阔的视野、精确的选位等等，但并不代表我们可以全盘"无私"地接受真实足球的全部，不能片面地去追求真实。首先，游戏时间是我们需要考虑的。如何把90分钟的比赛的精华浓缩在10分钟、甚至5分钟的游戏时间里，如何制定游戏的节奏是一件非常重要的事情。不能冗长到让人感觉到每个兴奋点之间的间隔太久，直接或间接的对抗需要在任何时候都能够爆发。增加对抗性，制造对抗的机会的同时，尽可能多地提供给玩家可以选择的对抗手段。让大家觉得几乎每一秒都在变化，无时无刻都必须去思考。《FS》从单纯的对抗性角度来说是非常高的，AI调整和玩家可选择的技术动作设计得恰到好处，场上的每一处空间都随时会爆发全面对抗。《FS》无所不在的对抗，以及丰富的对抗手段，伴随的却是简单易上手的操作，仅就这一点来看，《FS》值得《WE》去学习，去反思。在现今游戏业发展的交替阶段，如何去把握新的玩家消费群的心理，是包括运动类型的游戏在内的所有游戏都必须面对的问题。



©2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved
Official FIFA Licensed product ©1977 FIFA™

文　多边形

Advance　Nintendo　GBA

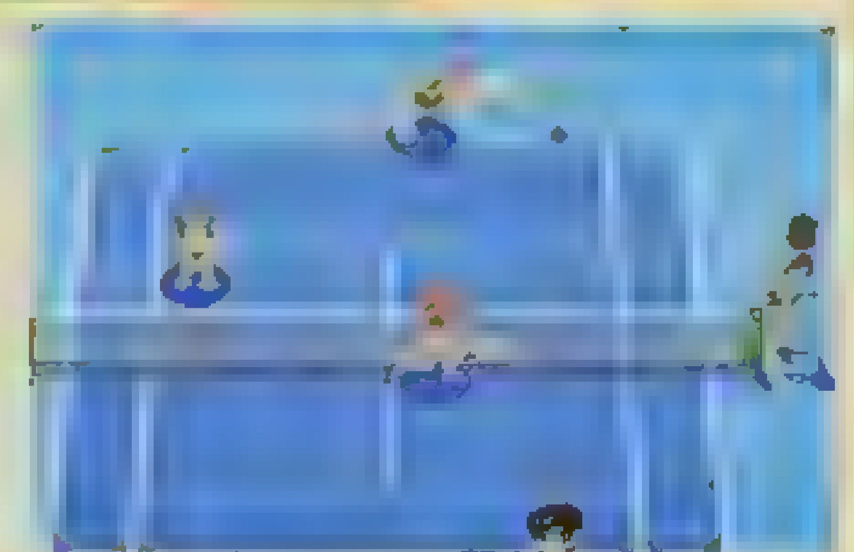


故事发生在前作《马里奥网球GB》的数年后。

一心希望成为网坛新星的主角终于如愿以偿地进入王立网球学院(Royal Tennis Academy，也就是前作的舞台)，学习与网球相关的各种技巧与知识。与此同时，学院通过新的训练方法开发出一种具有革命性的击球方法……作为学院新生的主角的目标就是不断地磨练自己，与同伴一起以海岛公开赛的冠军为目标努力，达成自己的心愿成为顶尖高手。



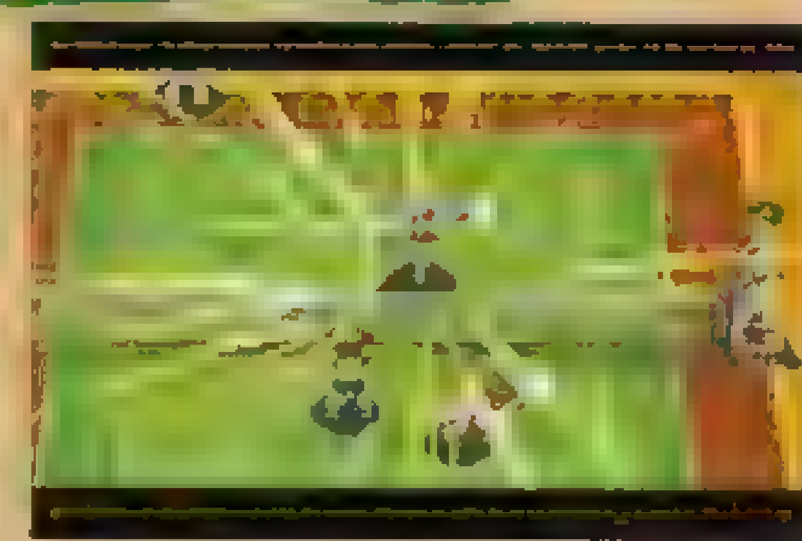
游戏基本流程



作为学院新生，主角的首要目标就是通过赢得比赛提升自己的排名等级。最开始玩家只能参加初级比赛，随着不断地胜利使自己的RANK提升，之后便可以逐渐参加高等级的比赛。当战胜了学院中所有的对手之后校长就会带玩家参加海岛公开赛。在海岛公开赛由于一天只有一场比赛，因此每次打完都要去房间休息才能进入下一场比赛。另外需要注意的是每天在比赛前记得要到大厅调查赛程表，按照上面的指示前往相应场地比赛。完成海岛公开赛后游戏就基本结束了。之后选择继续游戏，主角便会来到马里奥的世界，在这里玩家需要同马里奥等人比赛。战胜所有人后，游戏才算真正结束。

当完成了单、双人模式后会追加テクニカル难度，在游戏中战胜的对手可以在自由模式下选用。本作按键简单，很适合新玩家上手，但没有收集球拍、球衣等要素让人感到可惜。

决定胜负的SS技



也就是所谓的必杀攻击。作为《马利奥网球GC》新加入的要素，自然在本作中也占有举足轻重的地位。需要注意的是最初玩家的称号为ジュニア クラス(JUNIOR CLASS)是无法学习SS技的，必须在游戏中通过不断赢得比赛后，训练馆内最右边的SS技训练室才允许玩家进入。之后玩家只要不断玩里面的迷你游戏，当获得的点数积攒到一定程度后就能获得相应SS技。在比赛中随着不断击球，玩家的SS值会上升，到达MAX后(角色身体会闪光)按R＋A ＋B即可发动相应的SS技，SS值会在发动SS技或一局结束后清空。

SS技能介绍

进攻类

パワーショット　ハイパワーショット	全力挥动球拍的强力打击技，速度快而且能将对手弹开
カーブショット/スライダーショット	高威力的打击技，但不同的是能让对手进入旋转状态
コントロールショット	发动后玩家能够一定程度地控制球的飞行路线
ブラッシュドロップショット	产生刺眼的闪光，令对手进入眩晕状态
タックルショット	在击球的同时产生巨大的冲击力，主要作用还在于击飞对手
マッスルスタンショット	发动后球变为巨大的拳头，击中对手后能令其进入麻痹状态
フライングボディショット	利用火焰强化球的威力，同时还能击飞对手
ジャイロスピンロブ	自己旋转后击球　对方即使接到球也要进入旋转状态
ファイアドラゴンショット	击出的球变成火龙　巨大的威力可以轻松吹飞对手
サウンドストームショット	利用旋律攻击对手，使其进入麻痹状态
ブリザードショット	在球上聚集冻气并击出，对手接到后会被冻住
マジックサマナーショット	在球上施加魔法令对手产生混乱
ポルターガイストショット	在球上施加幻象使对方无法正确判断
ボルケーノロブショット	利用如同爆炸般的威力在空中扣杀，对方即使接到球也会被击飞

防御类SS

ランニングレシーブ　スーパースイフトレシーブ	紧急救球，最适合在球拍挥空的情况下发动。
ジャンプレシーブ　ハイジャンプレシーブ	跳起救球，最适合截击对手的吊球
クイックレシーブ　クイックステップレシーブ	高速救球，最适合救远处的球
ハンドパワーレシーブ　サイキックレシーブ	发动后球拍变成大手　可以准确接住一定范围内的球
タイフーンレシーブ	发动后产生龙卷风协助玩家救球
バブルキャッチレシーブ	利用水泡阻止球的下落
イリュージョンレシーブ	发动后利用分身接接球
スパイダーウェブレシーブ	发动后产生巨大的蜘蛛网能够粘住球
ハヤブサぶんしんレシーブ	放出分身并高速移动接球
シャークハイトレシーブ	将场地变为海洋　利用鲸鱼接球
シューティングスターレシーブ	将场地变为星空，利用流星接球
ミラクルレインボーレシーブ	将场地变为天空　利用阳光救球并反击

角色的升级

游戏中，玩家在比赛后以及完成训练都能够获得经验值(比赛失利或没能达成训练目标虽然也可以获得经验值，但数量十分少)，当角色的经验值积累到一定程度后就能够升级(玩家可以自由分配经验值给男女主角)。角色升级后会获得点数用于强化自身能力，需要注意的是大部分能力都是此消彼长的，因此建议两名角色分别选择不同路线发展，做到能力互补。





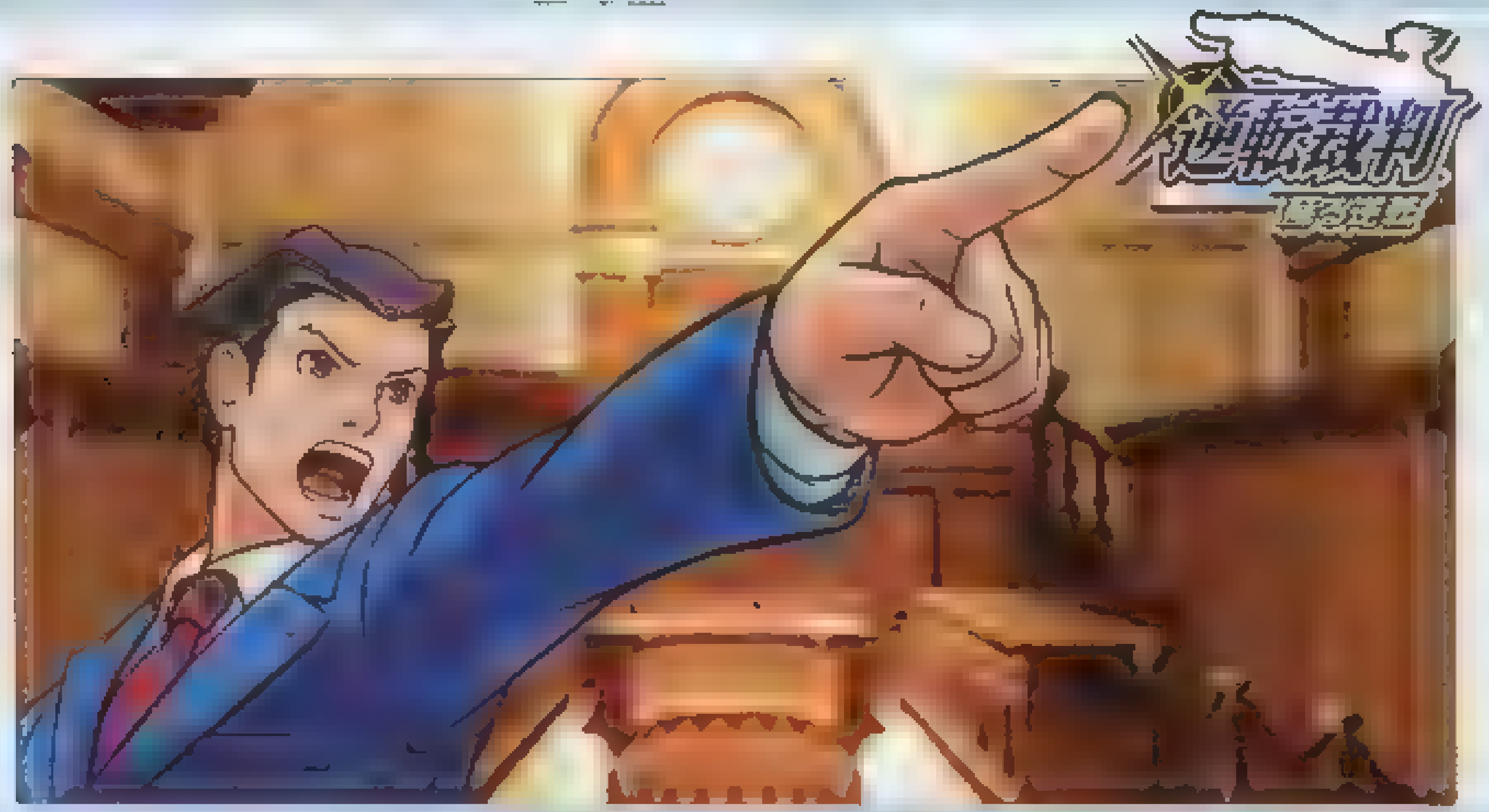
能力介绍

力量(パワー)	影响发球以及击球时的力度
控球(コントロール)	影响球飞行方向的准确性
旋转(サイドスピン)	数值越高越容易打出旋转球
速度(スピード)	影响球速
发球(サーブ)	影响发球的成功率以及威胁度
强壮(ストロング)	影响击球时的力度
截击(ボレー)	影响截球的能力
正旋球(トップスピン)	影响正旋球的效果
逆旋球(スライススピン)	影响逆旋球的效果

在训练馆中的训练项目分为两大类，一种是普通训练，另一种是SS技训练。每一个项目分为三个等级，全部完成后还有一个挑战模式，但需要注意的是训练馆中SS技训练项目的增加是只与玩家的游戏进程有关的，也就是说只有不断地赢取比赛SS技训练项目才能陆续增加。



www.plumbook.cn



逆转裁判 新生的逆转 | Capcom | AVG
NDS

本作绝对不是对GBA版《逆转裁判》1代的简单复刻，借助NDS的机能，游戏在画面、音乐方面都有提高，制作人更是根据NDS主机的特性强化了系统和玩法，重新诠释了法庭战斗这一定义，再加上衔接原作1、2代的超长第五章剧情，更是让逆转爱好者大呼过瘾。

新生的操作

A	确定
B	取消／按住可以迅速跳过对话
X	提交证物／异议
Y	按住可以对着Mic喊话和吹气
L	威慑／左右场景切换
R	查看证物
触控笔	触摸屏指令操作

我们来看看《逆转裁判》是如何"新生"的吧！

新生的系统

1 日英双语 本作同时收录了《逆转裁判》的海外版《王牌律师》，所以玩家可以选择自己擅长的语种来进行游戏，而且从标题、菜单到对话完全都是同一种语言。

2 语音支持 这是很早就公布的功能了，可以直接通过NDS的Mic来发动"异议"（英文版为"Objection"），不过对发音的要求很高。

3 双屏及触摸屏的应用 NDS上[illegible]，而触摸屏则主要用来进行[illegible]，[illegible]科学调查。

科学调查取代灵媒！

成步堂在第五章这一段时间没有真宵灵媒师的协助，取而代之的是16岁少女宝月茜的"科学调查"。

旋转证物 第五章早期的时候就可以使用，进入证物调查画面，拉动最左边的滚动条可以对证物进行缩放；拉动右边的标尺可以纵向翻转证物；拉动下边的标尺可以横向翻转证物。通过这三种功能就可以对证物进行更细致、全方位的调查，让所有的证据一丝不漏地呈现在我们面前。





鲁米诺反应 通过血迹来揭示凶手。血液不容易清除掉，对重建现场来说，用鲁米诺试剂（俗称"发光氨"）是一种不错的方法，在证物栏中选择使用"ルミノール试药"，让其扩散在作案现场中，戴上墨镜去查看会发现有蓝白色的荧光逐渐浮现出来，那就是血迹的地方，如此一来就能更正确的分析现场情况了。

指纹检测 通过对指纹的分析对照来发现案件的真相。这里要用到化学试剂"铝粉"，当在现场发现有可疑的手印时，首先选择所要调查的手指，然后喷洒"铝粉"在上面，再通过Mic吹气，就可以获得清晰的指纹印了，接着再与目前所有相关人员的指纹进行核对，来确定谁才是该指纹的所有者。



新生的角色

成步堂龙一	系列主人公，在第五章作为宝月巴的辩护律师出场。
宝月茜	16岁的高校生，平日总挎着一个手提袋，里面装的却是各式各样的化学药品，因为她立志要成为一名"科学搜查官"，是被告宝月巴的妹妹，但两者之间的关系比较微妙。
宝月巴	第五章的被告，地方检察院的主席检察官，同时也是御剑怜侍的上司，成步堂的恩师绫里千寻学生时代的学姐，是在当地法律机构拥有绝对权力的一位人士。
御剑怜侍	负责第五章案件的检察官，成步堂的老对手了。在案发当天还被授予"最佳检察官"称号。
系锯圭介	地方警署的刑警，平时做一些案件的调查取证工作，算是成步堂的"帮手"吧。
多田敷道夫	第五章的被害人，生前是一位警视厅探员。
罪门恭介	一身美国西部牛仔的打扮，性格怪癖，以前是一位刑警，可不知为何现在的职业为巡警。第五章他将取代系锯圭介的位置，专门负责调查地方检视局地下停车场的凶杀案。
市之谷响华	现在的职业是卖便当，之前是警视厅的一位女刑警，不知是什么原因被革职，人们对她有个特殊的称呼叫"毒呕女王"，不知为何她对检察官这一职业怀有很深的敌意。
严徒海慈	警视厅的最高负责人。
原灰奖	第五章案件的另一个嫌疑人。

TIP 如果在NDS里插着GBA版《逆转裁判》的卡带进入游戏，[illegible]如GBA版已经通关的话，就可以直接玩到"新生的逆转"这一章。

新生的案件

雷雨交加的夜晚，一个女人高举着一把匕首，在闪电的照耀下显得阴森恐怖。不对，是两个女人……画面再次拉大，将这两个女人映射到两栋大楼的某个窗下……握着匕首的手，终于在犹豫不决的时候落下，象征着警局的陶偶遗落着，在雷电下默默地注视着发生的一切，一段凄凉幽郁的音乐响起，逆转，开始了新生……

成步堂禁不住少女宝月茜的哀求，接下了新的案子，这次的案情看似简单：2月21日下午2点10分，在地方检察院大楼的地下停车库A区域发生了一桩凶杀案，被害人是警视厅探员多田敷道夫，致死原因是胸前有一处致命刀伤，造成大量失血而死亡，凶器是一把刀身长约10厘米的匕首，居然来自于御剑怜侍的私家车后备箱，凶手则是他的顶头上司、地方主席检察官——宝月巴，当时现场还有一位目击证人，对检察官怀有深深恨意的市之谷响华。

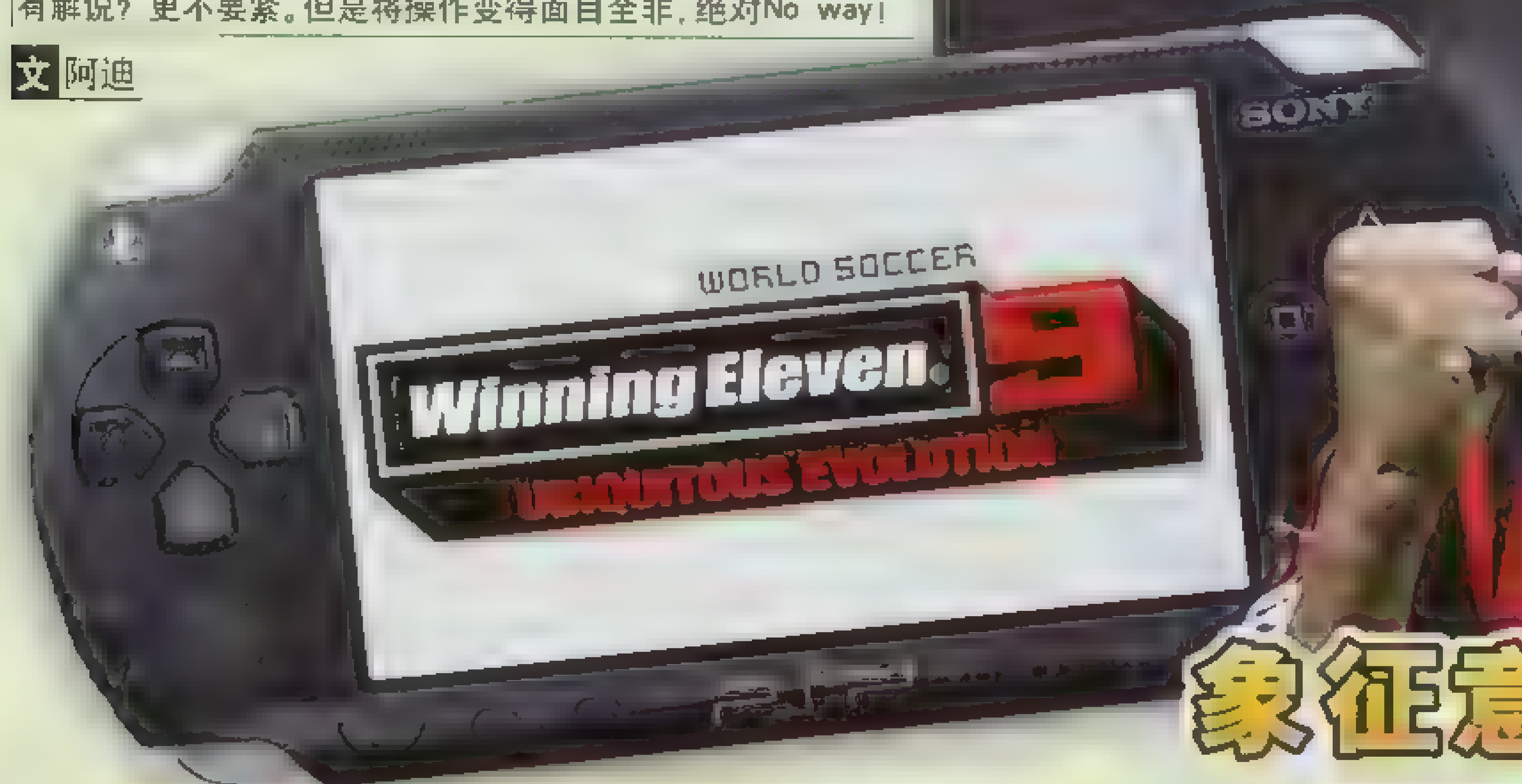


可没想到在拘留所里宝月巴一点都不合作，还对自己所犯下的罪行供认不讳，这令成步堂很头痛，可还是要坚持把这件案子查下去，另外他还带着一个疑问：这对长相和千寻、真宵十分相似的姐妹，和绫里家究竟有什么渊源呢？第一天的法庭战斗并不轻松，而在休庭后警视厅最高负责人严徒海慈带来了貌似荒诞的案件事实，在检察院地下车库命案的同一时间，警视厅中有一位刑警死于证物陈列室内，而这位刑警的身分更是让所有人都觉得不可思议，他的名字是多田敷道夫，本案惟一的被害者。同一时间，同一被害者，居然死在两个不同的地方，看来后面的谜团还很多呢。

本章的标题名是"Rise from the Ashes"（死灰复燃），难道也是暗示着某邪恶势力重新抬头吗？

作为期待已久的《WE》系列作品，《世界足球 胜利十一人9 无所不在》（以下简称《WE9UE》）是一款象征意义远大于实际意义的游戏。虽然它的游戏内容有这样或那样的不足，但是仅凭这是次世代掌机上的第一款真正的足球游戏，仅凭这样的意义就足以让万千FANS乖乖掏钱。PSP的键位设计对于《WE》讲究细致精确的操作是一个严重的打击。在重点包装无线对战的特点时，不知道Konami是否想过对战的核心——操作！没有大师联赛？不要紧。没有球场和球鞋？也不要紧。没有解说？更不要紧。但是将操作变得面目全非，绝对No way！

文 阿迪





象征意义远大于实际意义

世界足球 胜利十一人9 无所不在 Konami SPG
PSP

R2—R×2?

由于PSP没有R2键，所以就把原本PS2上的R2键改成了连点2次PSP的R键。在PS2上的"《WE》系列"里，R2是一个操作中的核心键位，有许多动作都与之相关。比如跳起躲避铲球、R2踩停球、向后拉球等等。姑且不论《WE》是否能够使一个球迷玩家有欲望再去购买一个新的主机平台，不过Konami就为了迁就新平台而大幅度改变系列固有操作的习惯，这样的做法无疑会赶走一大批核心玩家。可就是"《WE》系列"的跨平台战略需要新鲜的Light User补充进来，因为在游戏业需要重新扩张的今天，他们才是未来的主力消费群。



R2操作变化列表

带球跳跃	带球中遇到铲球时R×2
R2踩停球	带球中R×2
向后拉球	带球中R×2，按住球员背对的方向
高速带球	R×2的带球起动
R2停接球	停球的瞬间R×2
脚内侧射门	射门的瞬间R×2

注：R2吊射得在キーコンフィグレーション将ループシュート改为2才能使用。

被颠覆的战术设置?

还是由于PSP键位的原因，原本在PS2上保持已久的战术设置系统也发生了翻天覆地的变化。原本PS2的L2在PSP上被指定用Select代替，但由于Select处于PSP的右半部分，所以不可能再让右手去控制原本△、○、□、×的战术。所以代表战术的四个键位就变成了十字键，但是在设置战术时，方向键却依然对球员的跑动有影响。

PSP 战术设置

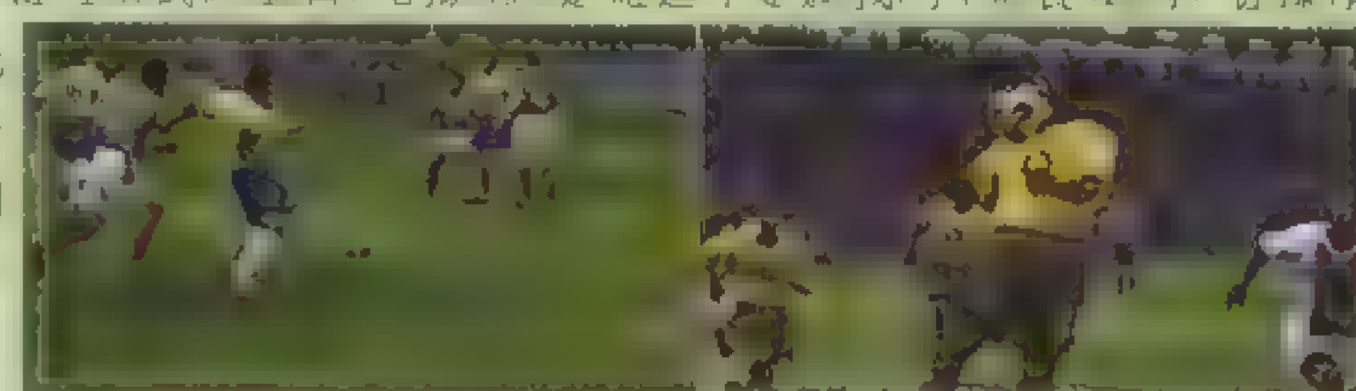
按住Select然后用↑、↓、←、→确定所选择的战术

左右摇杆合并?

由于PSP没有右摇杆，所以在PS2上左右摇杆的功能就被硬生生地合并到PSP的滑杆上。对于喜欢用左摇杆控制方向的玩家影响还不是太大，但是对于喜欢用右手动传球的玩家来说真是痛苦不堪。PSP的滑杆功能是通过キーコンフィグレーション选项中的アナログパッド调整的，一共有3种模式。在比赛中如果一个玩家想使用手动传球和马赛回转，那么还得进入键位模式调整滑杆的功能，这难道还不是要我们中断比赛吗？让操作技术和比赛的流畅性因为硬件平台和键位设置的原因而大打折扣，简直有悖。

滑杆功能表

Type1	普通模式，只能做出一些方向×2的假动作
Type2	手动传球，重新回到方向与力度一体化操作的老路上
Type3	特殊操作，可以使用例如马赛回传、原地挑球等技术



原配功能大缩水?

虽然1.2G是并没有最大利用UMD的容量的，但是《WE9UE》没有实况解说、没有球迷助威、没有天气选择、没有球场选择、没有球衣调整、没有大师联赛、没有球鞋编辑、没有容姿编辑、没有……虽然天气随机处理、球场被草皮种类所代替、球衣球鞋不能编辑、容姿不能更改，我们可以安慰自己这些只是无关痛痒的外部环境罢了。但是实况解说、球迷助威、大师联赛却对游戏时的气氛和整体的游戏性造成了一定的影响。如果你选择阿根廷，难道你就不想听到球迷们有节奏地高声呼喊："Argentina、Argentina、Argentina……"如何调节游戏中的气氛，特别是《WE》这样的SPG，这是使玩家持续获得情绪兴奋点的关键。



无线对战的乐趣!

首先得提一下《WE9UE》的两个新增选项：メモリースティックデータユーティリティ和PlayStation 2 データユーティリティ。前者是通过联机交换系统存档；后者则是通过USB线与PS2联动获得《WE9》的系统存档。另外，如果你是用记忆棒来玩的话，推荐你打开Option里的"省电力设定"。

进入无线对战模式（WIRELESS）后，我们需要先创建个人存档（プレイヤーデータ作成），共可以作成3个，通过L、R键切换查看各个的资料，作为一名球迷，你肯定有自己的喜好，那么你可以通过"プレイヤー情报"来设置自己的资料，来让大家了解你。自动存档（オートセーブ设定）打开后，会自动记录对战结果，"试合を开催"中可以设置比赛相关的选项，而"试合を探す"则是自动搜索你周围的玩家并提供列表供你选择联系。在联机对战时，根据街巷、多边形、Cook和其他同事的多场验证，证明了在限定的距离内并没有丢包的掉帧或延迟的状况出现，但是当比赛的传接球节奏变快时，PSP的液晶屏幕会产生残像，对玩家的判断会有一定的影响，不过无线对战的确是一个具有划时代意义的改变，这对于未来掌机平台的竞技游戏的发展趋势会产生其深远的影响。







月下夜想曲

文 D·S

——游戏世界月之解析

制作这个专题企划的创意是在中秋节夜里出现的。

在阴历八月十五的晚上，咬着甜丝丝的月饼，望着天上的圆月，心境自然别有一番感受。或许是出于职业习惯吧，不久之后，对亲人的思念便逐渐变成了关于游戏角色们的YY，阿鲁卡多、八神庵及秀真等人的形象开始在脑中逐一闪过，渐渐地汇成了一股愈来愈清晰的主线……

与月亮相关的故事，竟是如此之多，而且大多是我们耳熟能详的角色及事件。如果，让他们共同谱写出一首月下的夜想曲，那会是怎样的感觉？抱着这样的想法，本篇企划的基调也就确立了下来。

在此合刊之际，本着"人月两团圆"的主题，我们特地将游戏世界中带有共同的"月之属性"的角色们召集在了一起，希望能藉此为您带来一份独特的美丽。

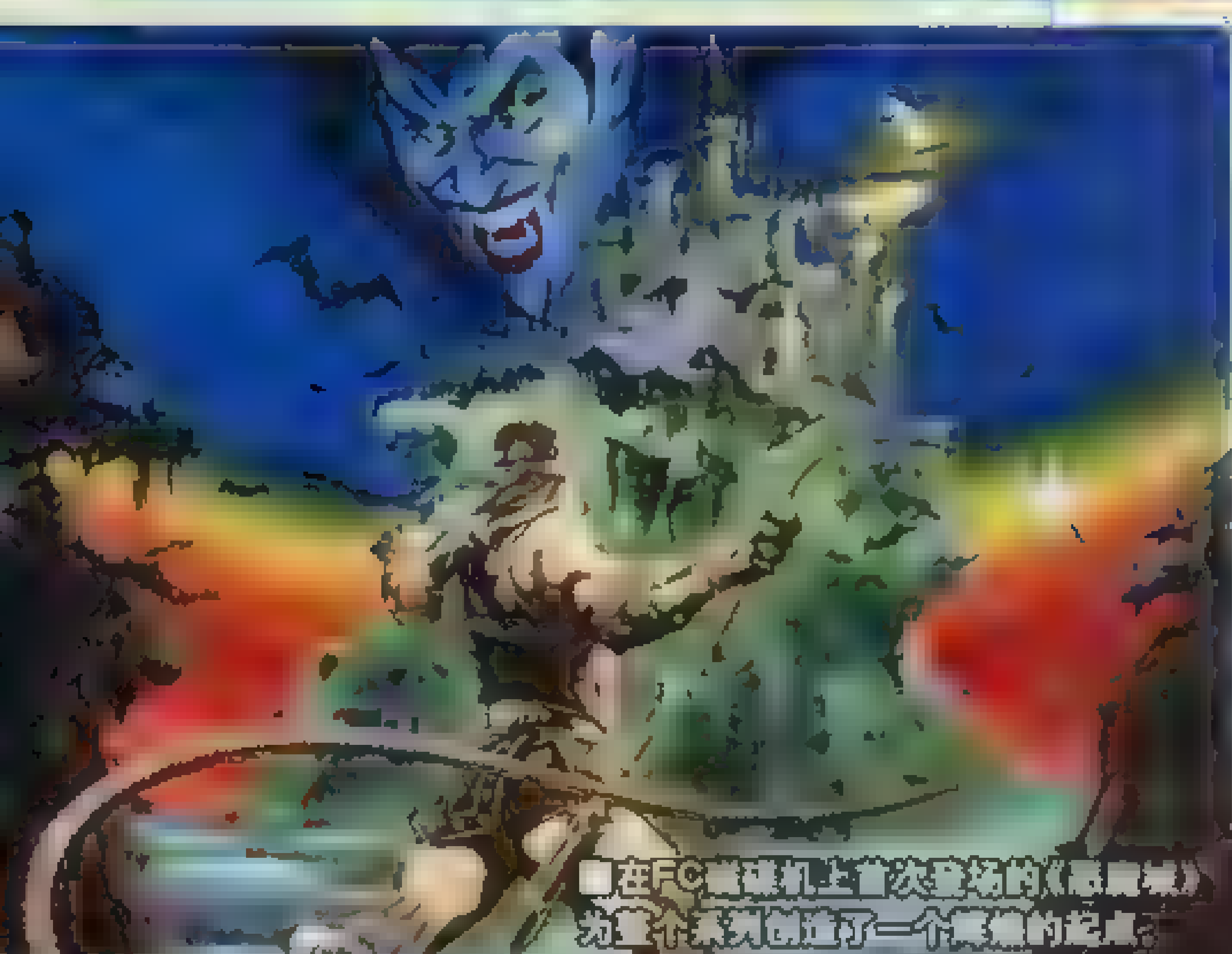
序曲，开始了……

特别企划 SPECIAL FEATURE

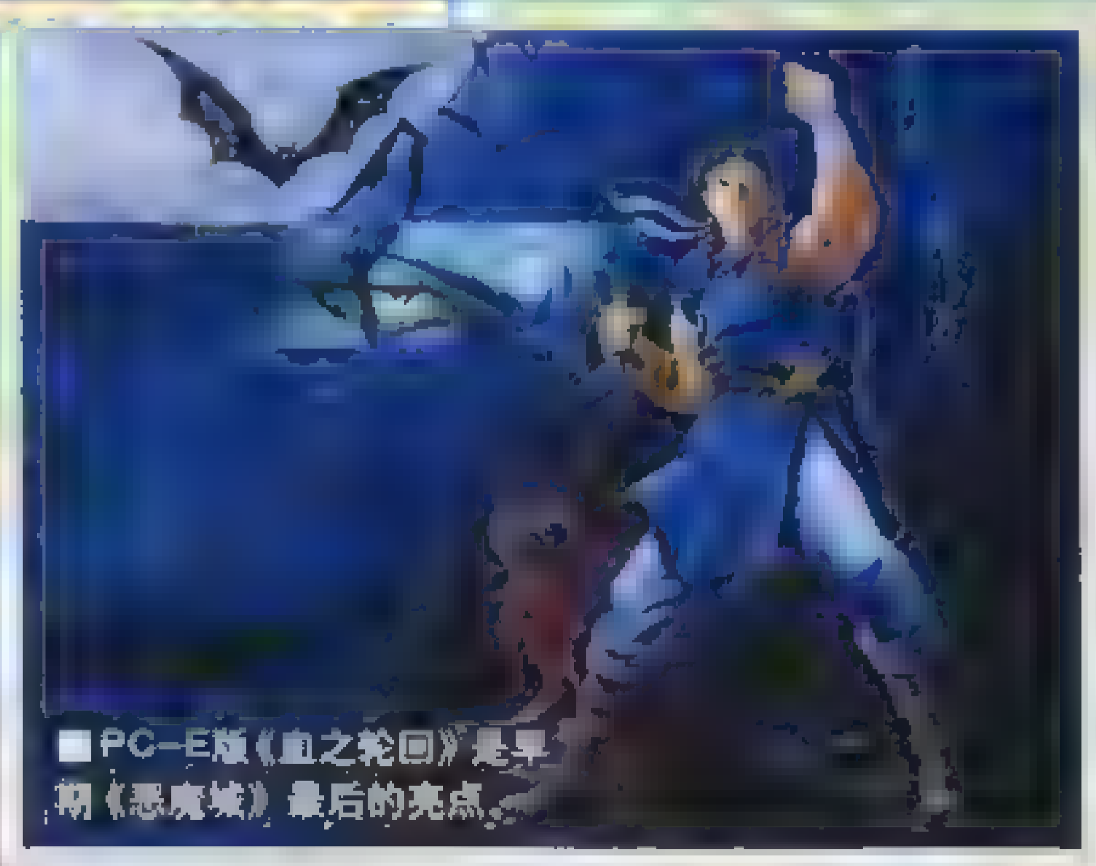
1. 月之史记

月下名场面赏析

月光下的故事，已经太多太多，多到令我们难以尽述。小的时候，嫦娥奔月的故事曾令我们无比神往，然而，随着年纪的增长，我们开始逐渐懂得，月亮上，似乎并不是仅有一位仙女和一群兔子那样简单，比这更加浪漫离奇的故事，还有很多很多——现在，就让我们共同来回忆一下那些曾经令我们心动不已的经典场景吧。



■在FC游戏机上首次登场的《恶魔城》为整个系列创造了一个完美的起点。



■PC-E版《血之轮回》是早期《恶魔城》最后的亮点。



■最新的《晓之咒印》究竟能否打开系列新的发展方向呢？

月下的恶魔城堡

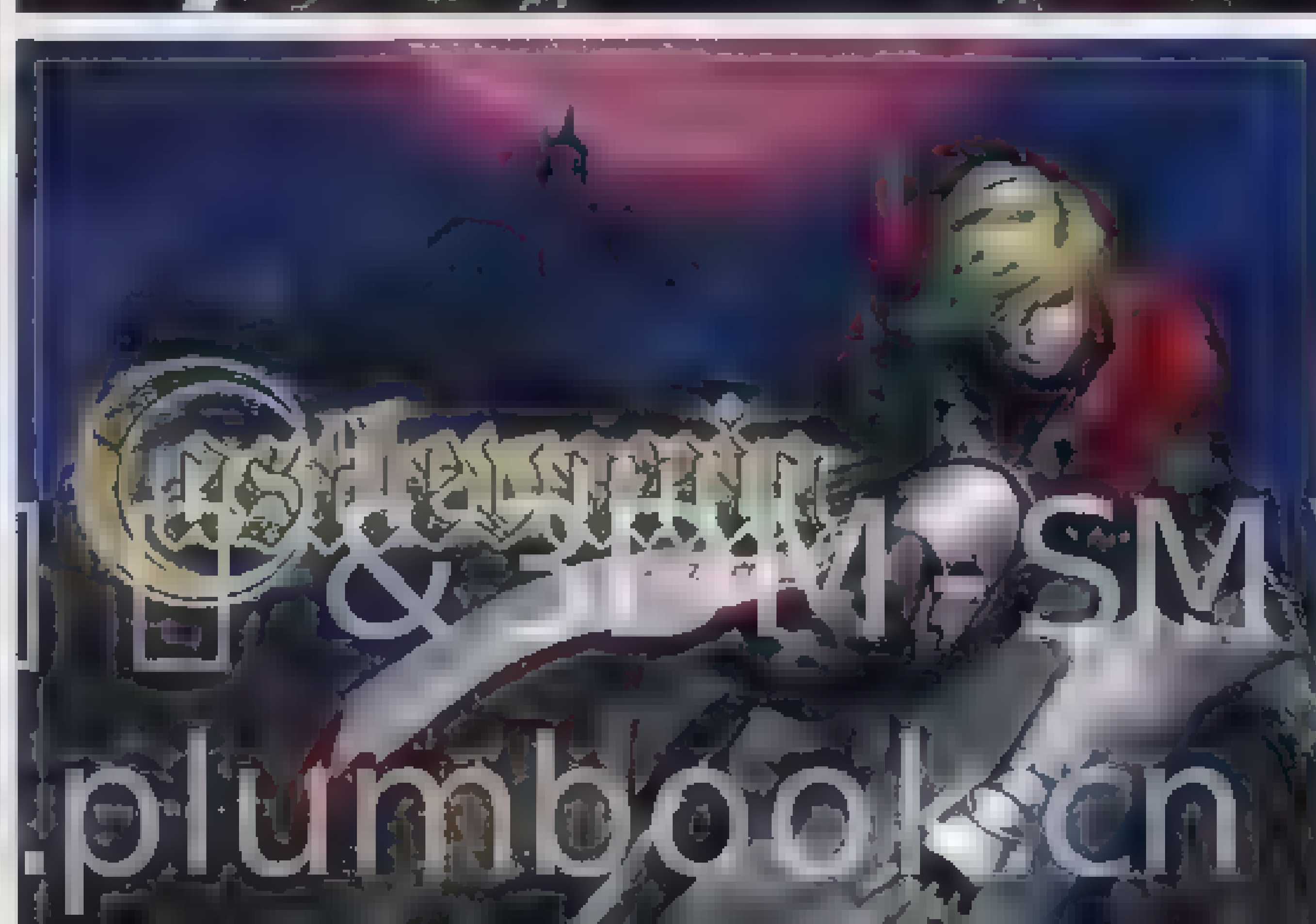
典出《恶魔城》系列

滴着鲜血的月亮悄无声息地隐没在城堡的远端，蝙蝠们在月光下优雅地画着高贵的舞迹，转瞬间便消逝在浓黑的夜色之中——当这样一幅场景被勾勒出来时，相信您的头脑中一定会闪过这样一个品牌——《恶魔城》。

没错，从初代开始，《恶魔城》便成功地营造出了这种哥特式的暗夜气氛，拿着鞭子的肌肉男西蒙虽然在外形上塑造得有些违背美学，但却丝毫没有影响到这座城堡给玩家带来的那独特的震撼感觉。几年之后，当《月下夜想曲》问世时，那份华丽且高贵的游戏氛围俨然成为了游戏的主打旋律，并且一直延续至今——《晓月圆舞曲》、《白夜协奏曲》、《真实的叹息》——乃至即将发售的《暗黑的诅咒》，月下的城堡始终是官方海报里不可或缺的要素。那一抹诡谲的月光似乎永远都充满了诱惑的魅力，吸引着每一个充满冒险精神的玩家。



■《月下》的出现代表了《恶魔城》系列的新生。



&3EM-SM
www.plumbook.cn



陨落的“不沉之月”

典出《龙骑士传说》

“不沉之月”是《龙骑士传说》中世界的主宰。这个世界上所有的物种都是在“不沉之月”里的生命之树上诞生的，生命之树上共有108颗种子，每颗种子都代表着一个物种，成熟得越晚的物种智慧就越高……第105个诞生的生物是龙，106号是人类，107号是有翼人，而第108个物种——同时也是最后成熟的一颗种子，则会诞生出“神”，神将把这世上所有的生命毁灭，然后由生命之树重新开始创世之旅。有翼人一族在数千年前便凭借高智慧得知了这个事情，于是他们在神的种子成熟之前就用封魔印将神封住。然而这却使神的力量逐渐增大，“不沉之月”的魔力也与日俱增。

◀六年了，它的续作始终令FANS望穿秋水。

在游戏终盘，当主角(赤眼龙达特)一行人得知这个惊人的秘密后，神的力量已经大到难以估计。为了肩负起守护世界的重任，龙骑士们毅然乘坐飞龙突破层层阻挠闯入了“不沉之月”这自古以来的禁地，然而由于魔法结界的缘故，迎接他们的，将是一场在心灵与肉体上的双重痛苦试炼……



虽然最后达特终于凭借神龙王之力取得了胜利，但龙骑士们付出的代价也是惨痛的——壮烈牺牲的神龙骑士罗伊德与为了陪伴恋人而甘愿与“不沉之月”共同长眠的暗黑龙骑士罗莎直至今日依然是许多玩家心中的最爱。

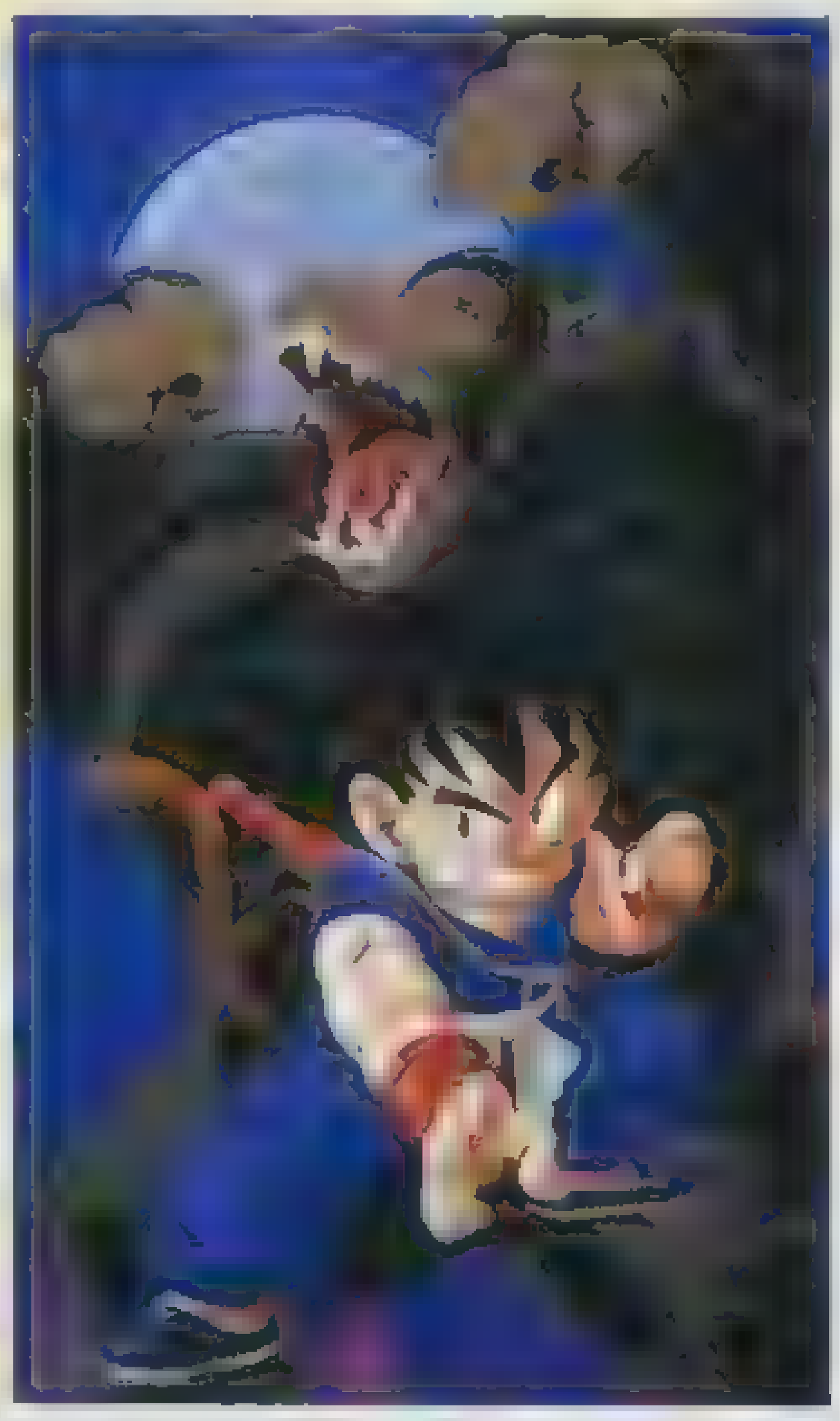
巨猿与圆月

典出《龙珠》

被皮拉夫关在铁牢中的小悟空、布尔玛、乐平等人正在束手无策之际，满月出现了，小悟空瞬间变成了巨猿，仿佛拆积木一般转瞬间便将皮拉夫的宫殿毁成了废墟，这段极具视觉冲击力的画面堪称是日本漫画界的经典。到了塞亚人篇中，巨猿变身则牵强地成为了一种单纯提升战斗力的特技，且自从对贝吉塔一役之后便再没有登场，这同时也代表着《龙珠GT》的风格从幽默搞笑到打斗升级的转型已然走向成熟。(顺便一提，在《龙珠Z》的设定中，悟空与贝吉塔的超级塞亚人4形态便是要凭借巨猿变身才能完成的，看来制作组的创意已经枯竭到开始吃老本的地步了……)

已经记不清“巨猿变身系统”到底在哪些《龙珠》相关的游戏作品中出现过了，至少最新作《龙珠Z：武道会3》中，巨猿依然是能作为隐藏角色登场的，而且实力超强。此外，由此可以肯定的一点是，“暴走”+“逆转”的反击模式看来并不是EVA初号机的首创。不过，二者解除暴走状态的方式却有着异曲同工之妙　拿把大号剪刀在其屁股根上一剪便是。





月亮出来了吗？

典出《机动新世纪：高达X》

战后世纪(A.W.)0015年，地球由于15年前爆发的宇宙战争而变得一片荒芜。倒卖废旧MS的少年卡罗德在新人类少女蒂法的引导下得到了大战时的MS——高达X。此时，来夺取蒂法的敌人接踵而至，毫无战斗经验的卡罗德只能驾驶着手无寸铁的X高达处于无法反击的挨打状态。就在卡罗德快要支持不住的时候，月亮渐渐自黑暗的云层中浮现了出来。随着少女蒂法的一句“赐予你，力量”，一股微波通过月球设施D.O.M.E直接从月面照射到了X高达身上，于是，威力无比的卫星加农炮瞬间消灭了眼前的所有敌人，其威力甚至大到改变了周围的地形！



在“《超级机器人大战》系列”里，凡是有X高达登场的作品，那强横无比的地图兵器“卫星加农炮”都是数一数二的“刽子手专用武器”，而且不消耗任何能量。或许是其威力太过霸道，游戏中将其作出了不能连续使用的设定，但却依然无法改变其尊为首席地图兵器的地位。

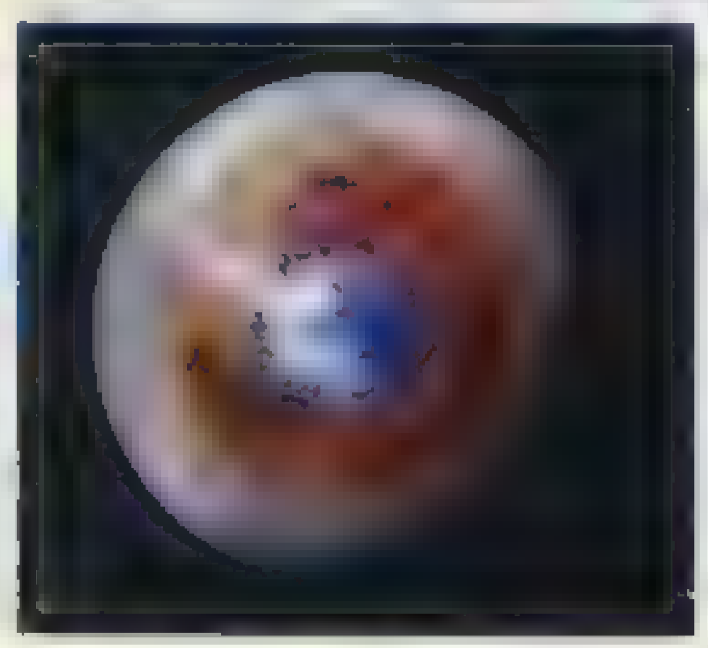




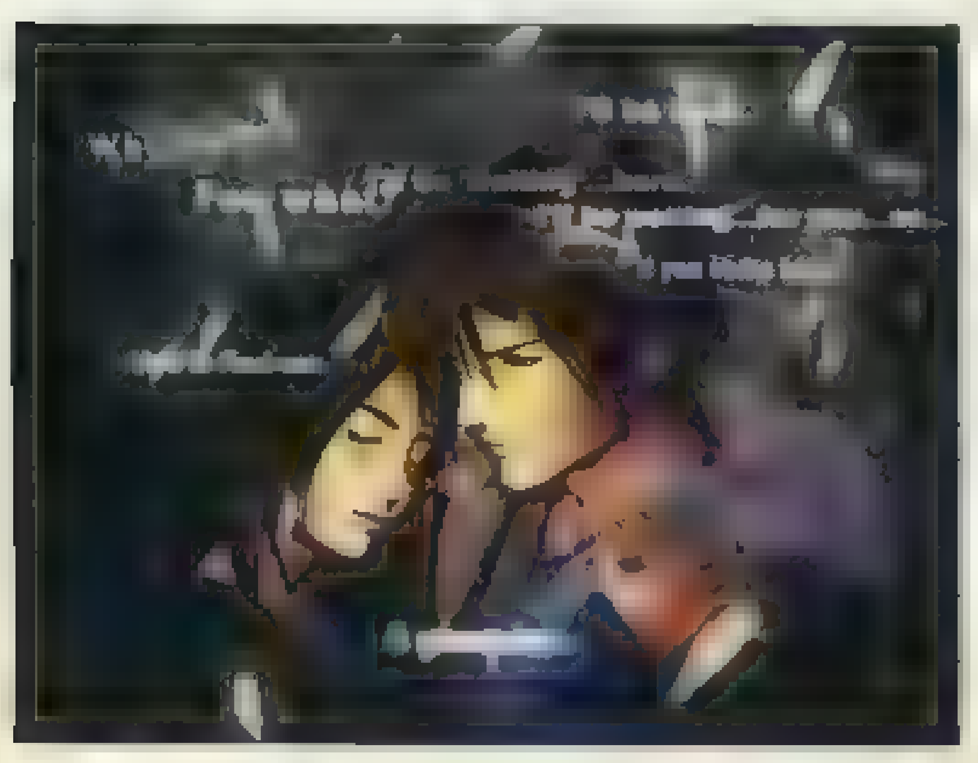


月之泪

典出《最终幻想Ⅷ》



“月之泪”是以数十年为周期所发生的怪物从月球降落到地上的现象。怪物所栖息的月球以及人类所居住的星球，由于相互间重力的影响，产生了类似潮汐的现象。这样一来，在月球上达到饱和状态的怪物群就会像雨水一样一滴滴地从月球降落到地面。如同“月之泪”一般降落到人间的怪兽给世界会造成巨大破坏，有时候其规模甚至足以毁灭一个国家。此外，怪物给地上的生态系统造成了极大的混乱，也有许多生物因月球怪物的爆发而狂暴化。为了彻底根除这个恐怖的灾难，以主角斯考尔为首的特种部队SEED小队来到了空中都市奥斯塔，义无反顾地踏上了这趟凶险的旅程……



月光下的幻光河

典出《最终幻想Ⅹ》

幻光河，那是一条由无数美丽的幻光花与幻光虫点缀而成的五彩斑斓的河流。而在那一天的夜里，一位受到全体斯彼拉人民敬仰的召唤士少女与一位来自于异世界的少年来到了这个地方。

月光如水，清明如镜。幻云破碎摇移，好似两人摇摆不定的心。

如果能够放弃朝圣之旅，两人携手同行游荡世间，那将是何等美妙？

如果能够一同观看水球比赛，女孩能随心所欲地为少年加油鼓劲，那将是何等美妙？

如果并肩坐在海边，静静欣赏初升旭日将大海、天空以及整个城市都罩上一层玫瑰色的光芒，那将是何等美妙？

但是，那只是两人的梦想而已。所以，身为召唤士，背负着沉重责任感的少女站在幻光河里哭了，哭得是那样伤心。

而最终令她停止哭泣的，是少年印上自己双唇的那深情一吻。

清凉的月光在这静谧的夜中照耀在这光影波动的幻光河里，照耀在随波游荡、忘情拥吻的少年和少女身上。无数幻光虫在两人身旁飞舞盘旋，幻化成了一幕只有在梦中才能看到的美妙景象。

不管未来如何，这一刻，对于两人来说就是永恒吧……



2. 以月之名

月之词源举例

月亮在古今中外始终都是美好的象征，故此，以月作为名讳的家伙们自然也不在少数。由于这些"月之代言人"们人数众多，若要一一列举的话，恐怕就要追溯到上古时期了……故此仅举出较有代表性的一些例子，相信对于这些名字大家应该还不太陌生。现在，来看看他们究竟是怎样利用"月"这个字眼来为自己做包装的吧。





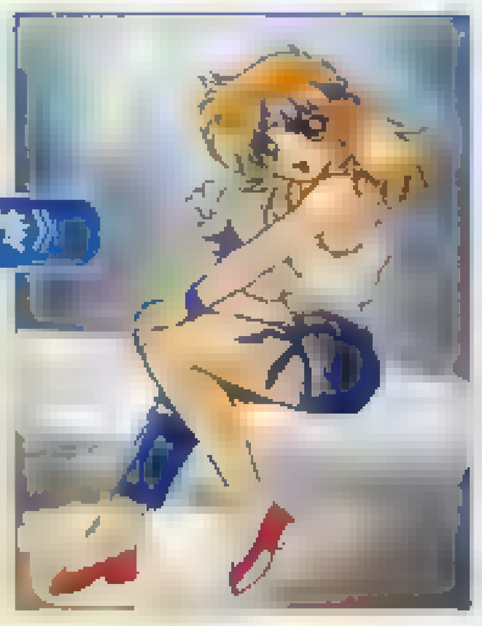
代表月亮，惩罚你！

典出《美少女战士》

"我要代替月亮惩罚你！"这可是大名鼎鼎的美少女战士月野兔的专有台词。说起我们的月野小姐，可是和月亮有着密不可分的关系，虽然现实中她既迷糊又冒失，但她不仅有着"美少女战士"的隐藏身分，前世更是一位生活在月亮上的美丽公主。"月野"也是月亮的象征，看过《美少女战士》的朋友都知道，她们的姓氏都是根据自己所属行星的名字来命名的，至于"兔"这个名字，应该是来源于月亮上面的那些兔子吧。什么，你问我这款早在3DO上便已失传的作品为何会被我在这里大肆宣传？……好吧，我承认我的本性是邪恶的……

圆月杀法

典出《超级机器人大战α外传》



琉妮大概是"《机战》系列"中最任性的小公主了，父亲比安博士原本给她设计的1号机"瓦尔西昂"由于不符合她的审美而惨遭弃用，于是可怜的比安博士不得不重新殚精竭虑地设计了这台名为"瓦尔香奈"的2号机。（诚如各位看官所见，这机体的外形设计搞不好是游戏制作者的恶趣味也说不定……）不久之后，战场上便出现了这台运动性能高且超具个性的大头娃娃，其必杀技"圆月杀法"与其说是华丽，不如说成可爱更恰当些。仔细想想，"《机战》系列"的萝莉倾向原来从那时起就有预谋地出现了啊！



月之兄弟



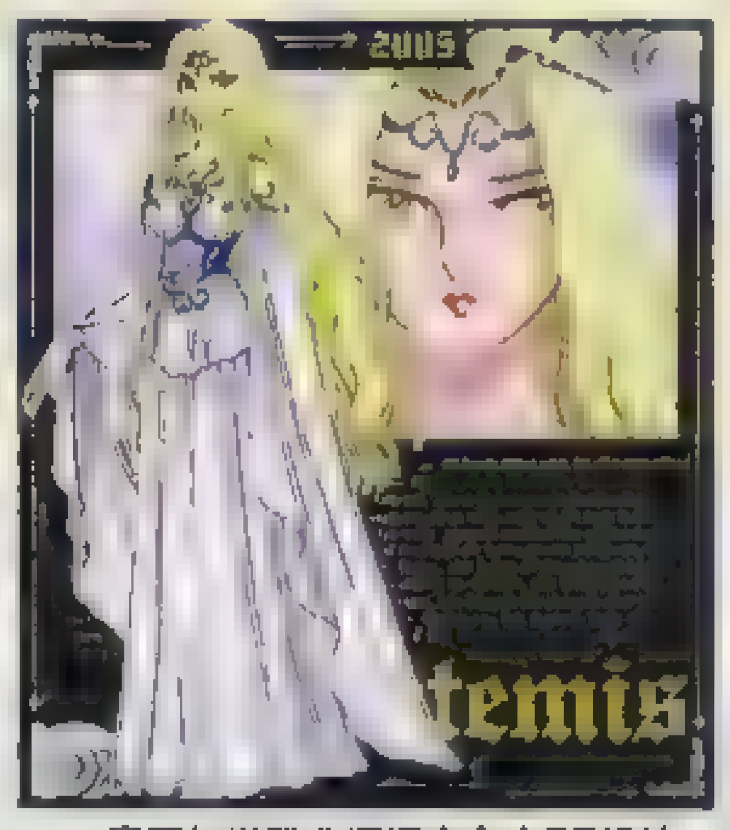
典出《侍魂》系列

在《侍魂4 天草降临》中，出现了两位以月为名的忍者兄弟，他们就是风间苍月和风间火月，这对性格特色及招式技能截然相反的角色一经登场便引起了所有玩家们的注目，在当时可说是新增角色中最为成功的典例。

风间一族原本是隐忍，同外界基本没有联系。然而天草四郎时贞却偏偏挑选了风间族的一名叫做风间叶月的少女作为能量增幅的祭祀品，而这少女却又偏偏是苍月与火月的妹妹（还有一说是青梅竹马的那种……），于是，风间兄弟便怒槽全满地出现在了以消灭天草为目标的战斗舞台上……在最终决战的背景画面中，那个被包围在魔法阵中的少女就是叶月，不知有多少人注意过呢？

月之女神

典出《圣斗士星矢·天界篇》



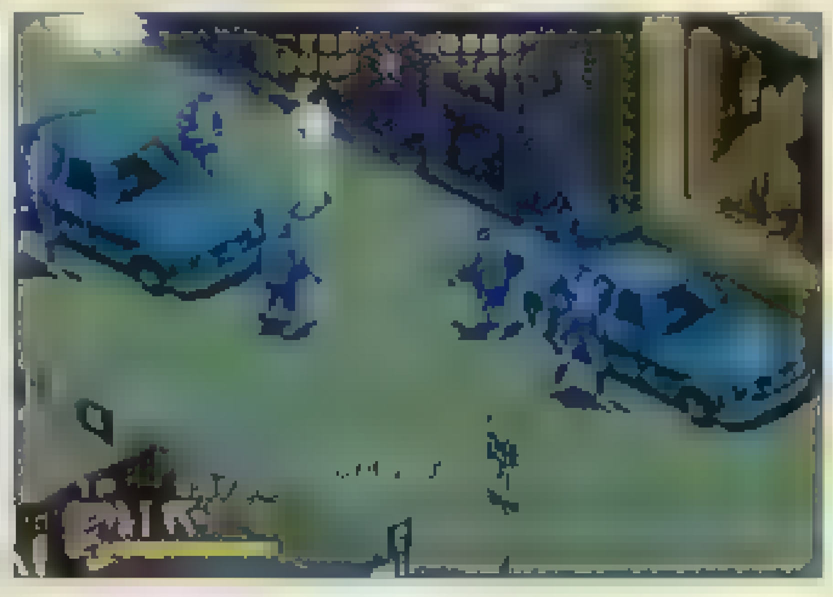
▲真不知道雅典娜还有多少BT姐妹。

以长在头发外面的大眼睛而闻名遐迩的女人……虽然名义上是雅典娜的姐姐，但从她的所作所为中实在看不出有半点姐姐的样子：甫一出场便指挥手下差点将星矢削成人棍，接着便毫无理由地剥夺了妹妹的地上管辖权，继而还霸占了圣域这个传说中的后宫……哦不，是圣地。总之，是可忍孰不可忍！于是青铜五小强再次集结在一起，以惊人的生命力和不达目的誓不休的职业道德继续开始谱写新的神话天界篇。

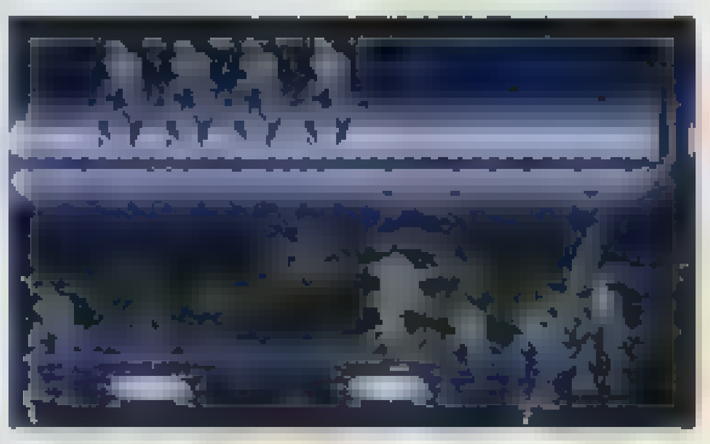
Moonwalker

典出《Moonwalker》

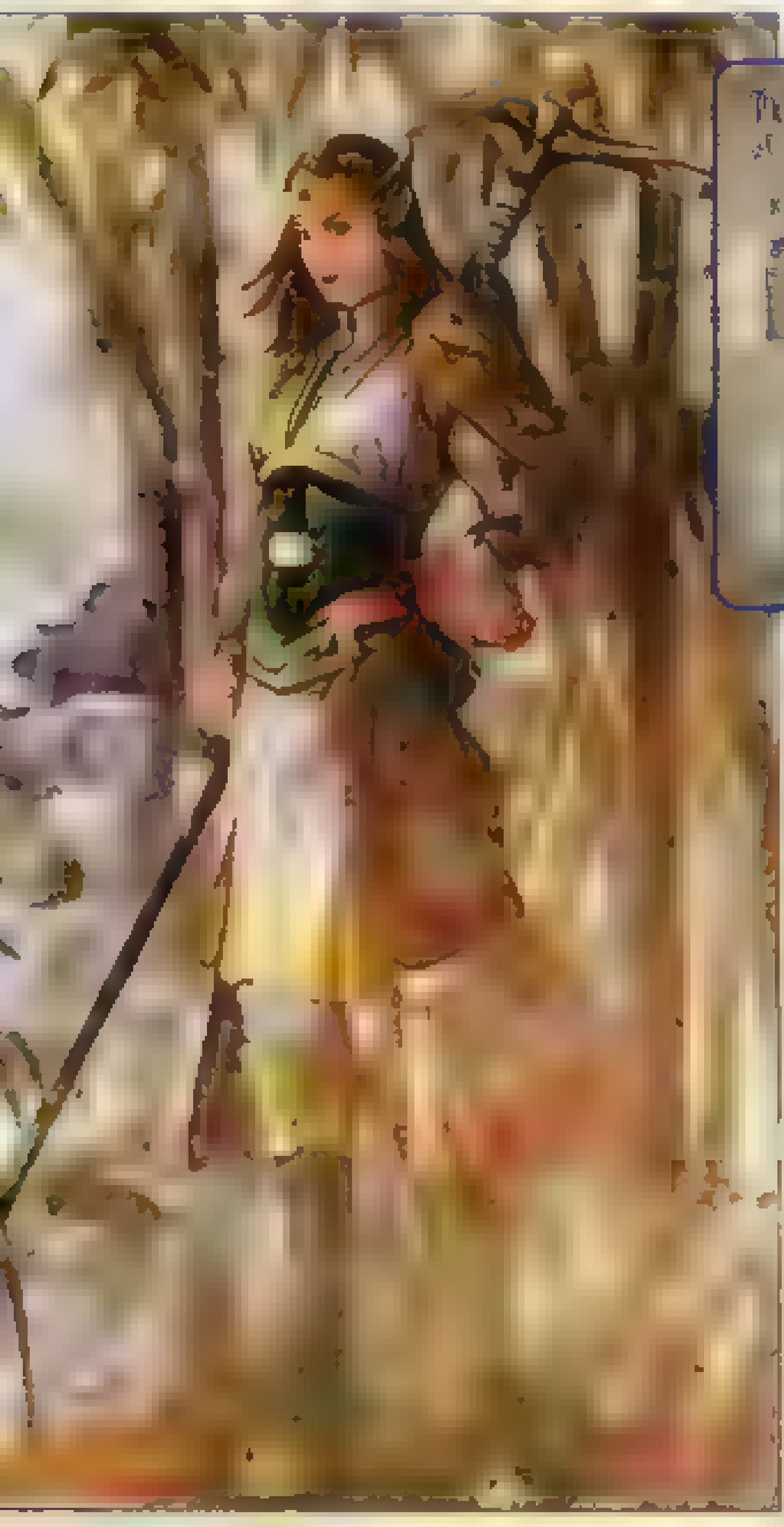




迈克尔·杰克逊独创的"月亮舞步(Moonwalker)"曾在上世纪八十年代红极一时，那向前迈步而身体后移的舞步仿佛脱离了地心引力，确实是令人匪夷所思的动作，实在无愧于"月亮舞步"这个名字。在当年的这股热潮下，以MJ为主角的游戏自然也应运而生，其中最引人注目的莫过于曾推出街机版和MD版的《Moonwalker》了。游戏中的音乐都是迈克尔·杰克逊的经典曲目（如《Billy Jean》、《Thriller》和《Smooth Criminal》等），在MD版中使用必杀技时可以让敌兵们与杰克逊共舞，每关的舞步都各不相同，而且动作有板有眼，对于MJ的FANS而言，这款作品在当年可说是不可多得的上等佳作。







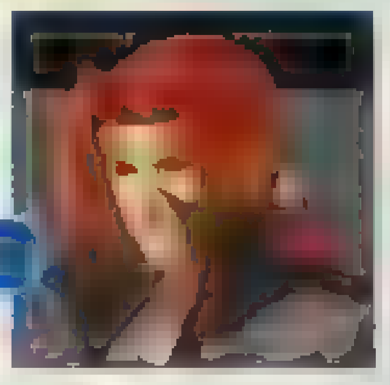


湖底苍月

典出《真·三国无双》系列

不知光荣是以怎样的史实考据来把黄月英的形象塑造成现在这个样子的——这把最强武器"湖底苍月"怎么看怎么都像是死神的镰刀……哦，对不起，谈到光荣的"无双系列"，请允许我收回"史实考据"这四个字吧……

月之剑士



典出《月华的剑士》系列

御名方守矢是活杀逸刀流的天才剑士，外表冷酷无情，是一个高傲孤独的人。他的象征之物是满月，且所有的剑技均是以月为名，如"十六夜月华"、"乱雪月花"等华丽的超必杀技，就连配刀的名字也叫做"月之桂"……呃，可不可以将这种近乎偏执的行为理解成"月亮控"呢？







月光截击

典出《网球王子》系列



青春学园网球部副部长大石秀一郎的成名绝技，因发动此技时的网球轨迹恍若月牙一般而得名（四周也会莫名其妙地由白昼变成黑夜来烘托气氛），其技能以高速且下旋的回击球为主要表现特征。同大多数角色的必杀技类似，"月光截击"的物理原理至今依然不详——确切地说，从意识形态上来讲，《网球王子》是一部赤裸裸地向牛顿理论挑战的作品。

3. 人使用势

源于月色的形象包装

从古至今，在月光下华丽地登场便是各路帅哥靓女的专利，此技虽流传已久，但屡试不爽，尤对俘获异性芳心具有奇效。不过，这种独特的优雅气质并不是每个人在月下都能展示出来的，那么，怎样才能使自己在月光下举手投足之间的表现像是一位真正的骑士而非人狼呢？不妨让我们先来看看前人们都是怎么做的吧。



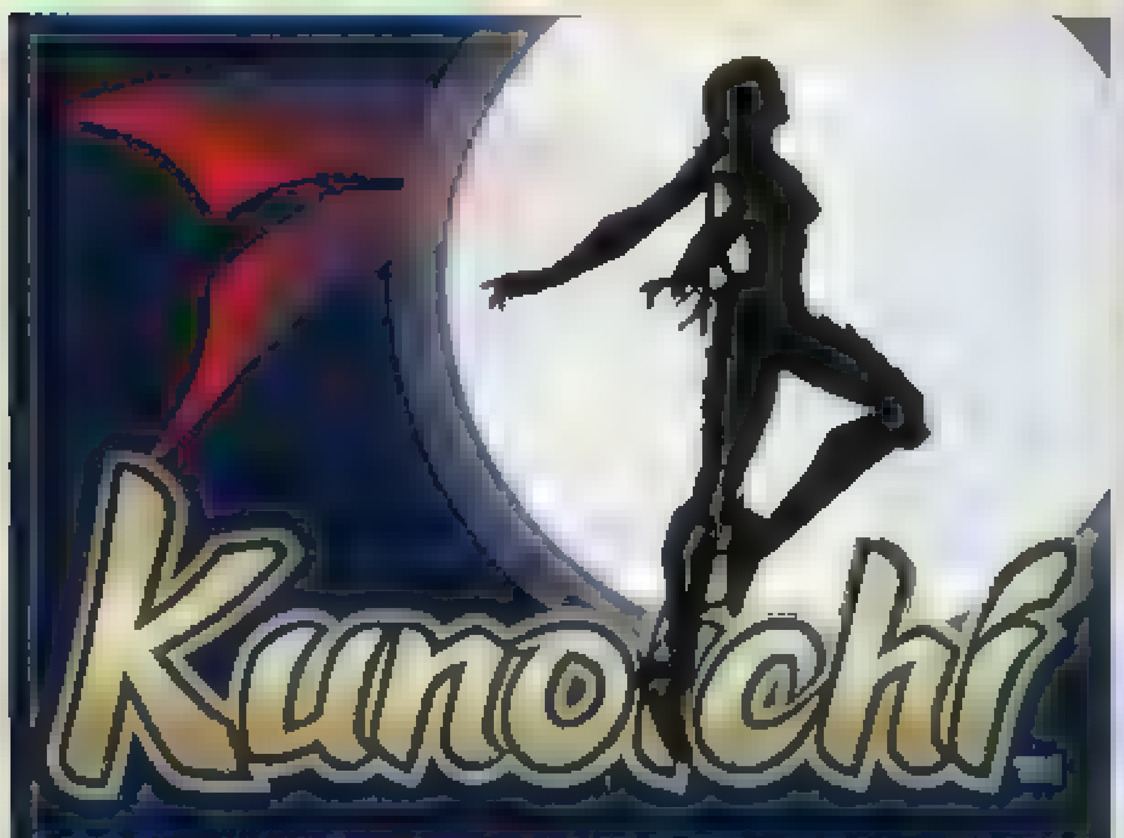
典出《忍shinobi》

▲坦白地说，秀真大人的红围巾乍看之下实在有些破坏气氛……



▲游戏杂志编辑，以擅长动作游戏闻名，至于选择月亮作为明信片背景的原因么……呃，姑且让我们理解为是其对秀真SAMA的"致敬"吧。

典出《游戏机实用技术》





典出《忍kunoichi》

▲作为忍者，绯花的身材显然有些火辣得过头了——当然，这也可以理解成是画师考虑到了玩家们的恶趣味。



典出《战国无双》

▲相对前两位忍者前辈而言，身为真田幸村御前护卫的她显然要可爱得多。



典出《鬼武者》

▲《鬼武者》三部曲、《决战3》、《战国无双》、《战国BASARA》、《樱大战5》……貌似最近的信长公是什么戏都敢接啊。



典出《真·三国无双4》

▲诸葛军师身后的月亮莫非是在与黄月英小姐遥相呼应么？





但丁&弗吉尔

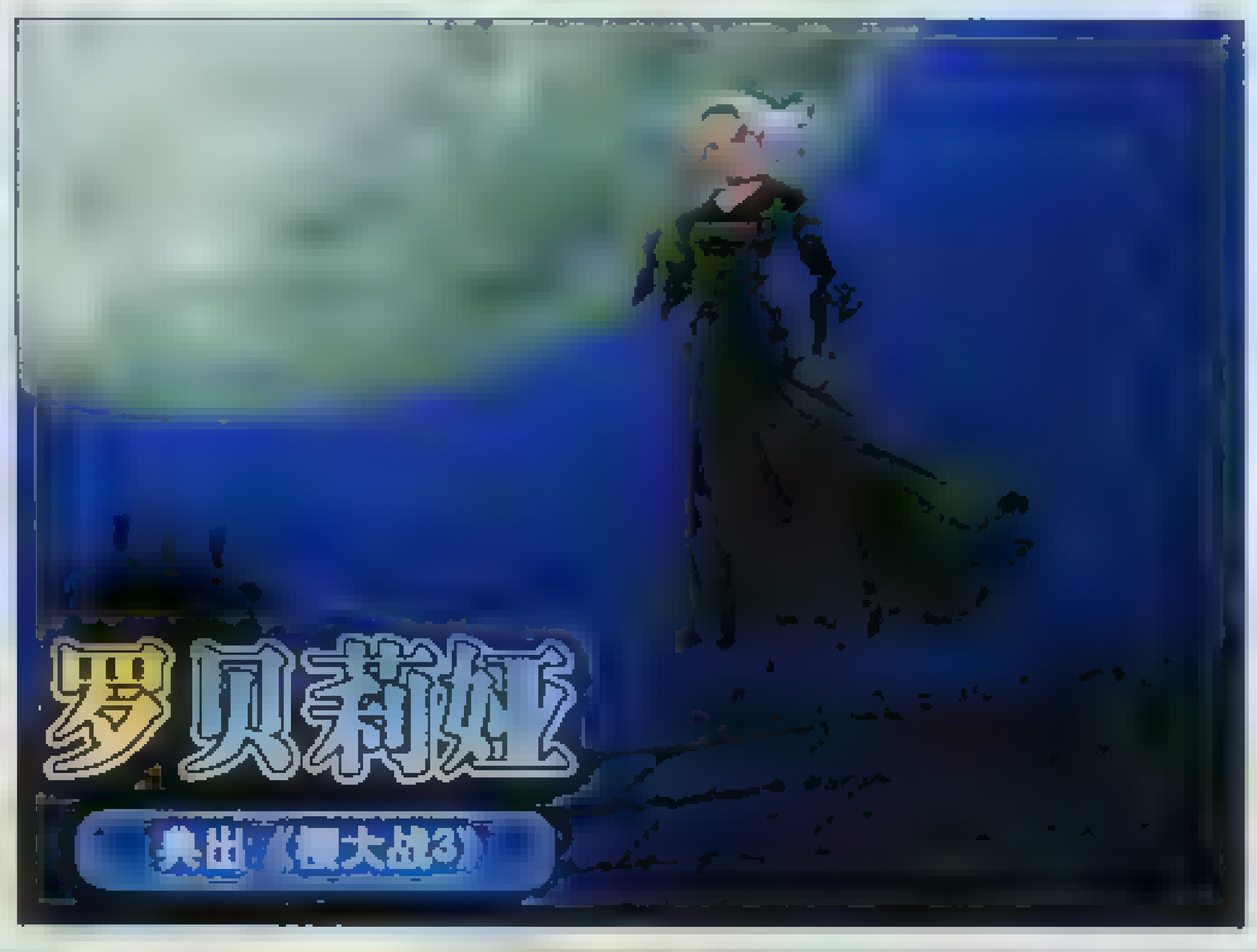
典出《鬼泣3》

▲这对与两位著名诗人同名的兄弟怎么看都不像是会舞文弄墨的样子……



▲这款游戏除了标题和主角CROW的这个POSE外，再无半点与“月夜”有关的内容……总之这个标题实在是起得莫名其妙，疑是制作人的梦中偶得。

▼像罗贝莉娅这样超具个性的角色在《樱大战》系列”中实在是不多见，也许只有这样的景色才最适合她吧。





▲虽然本作名叫《圣诞夜惊魂》，但是在游戏里经常出现的那又大又圆的月亮 按照国情的话，应该叫《中秋夜惊魂》比较恰当。

4. 月之冥思

月之研究补遗

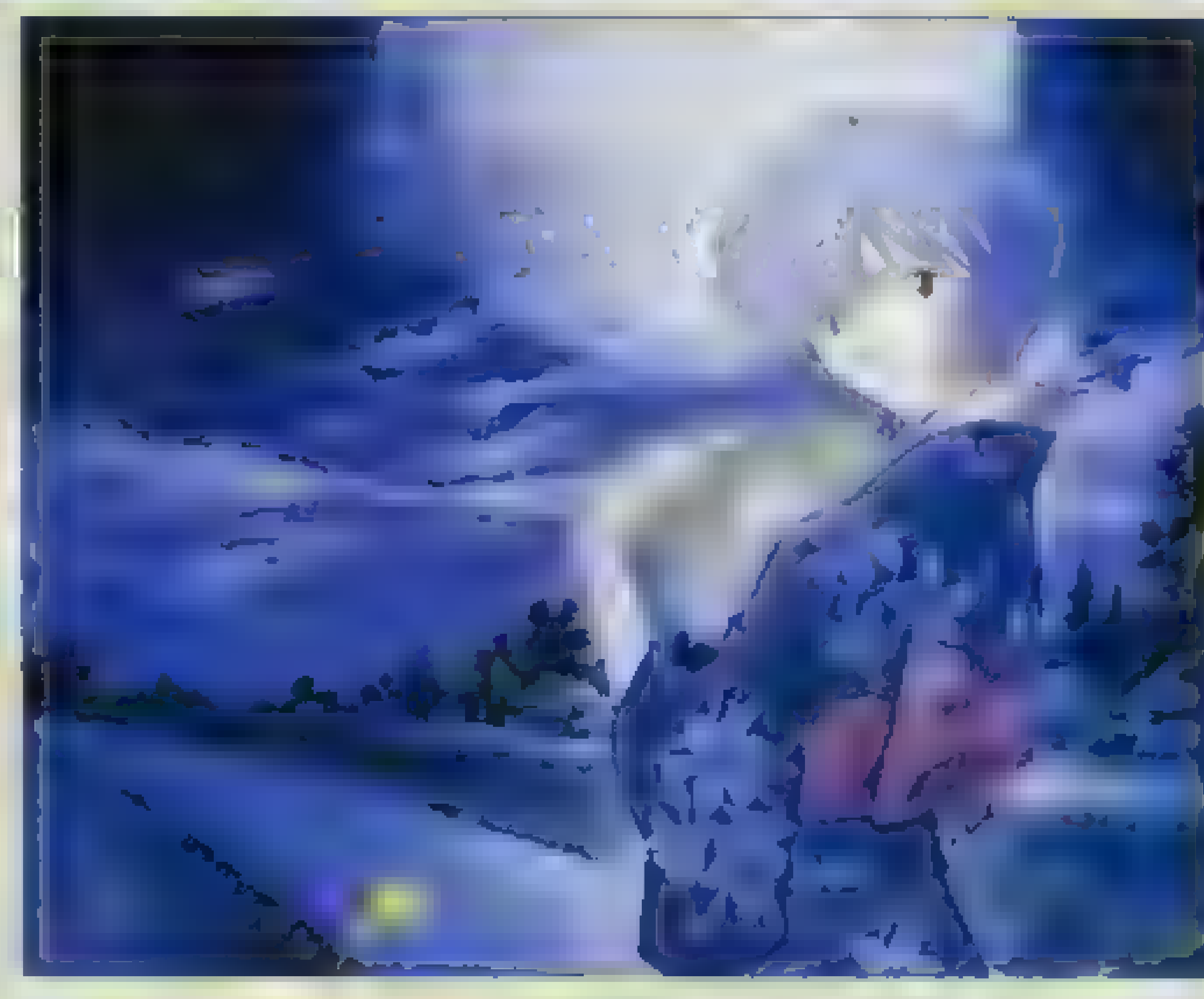
月亮的故事 还有很多很多 它们溶进了生活中的许多部分 有些甚至成了约定俗成的潜规则 而直让人从中察觉不到月亮的存在 它们就像弥漫在我们身边的空气 令人沉浸其中却又从来未曾察觉 只有当我们静下心来仔细思索时 才会深深地被这样一股平淡而又独特的月光所打动……这是一首永恒的乐曲



月之标记

代表人物：八神庵

八神庵代表的是一种叛逆的美学，他的邪气、他的狂傲、他的强大……以及举手投足之间透出来的那舍我其谁的自信与霸气，不知曾令多少玩家为之心动。红色的长发，紫色的火焰，超长的衬衫，双腿之间的皮带……这些特征无一不是他的个性标志，而其中背后的一抹弯月尤为引人注目，这不但暗示着他与草雉京的敌对关系源于宿命，同时也为他的冷傲感抹上了一笔重重的色彩。在喧嚣的格斗大赛里，这道孤寂的月光无疑是《KOF》中最令人心动的旋律。



月之金曲

代表曲目《FLY ME TO THE MOON》

《新世纪福音战士》的这首片尾曲在当年曾经红极一时，那水面上映出的绫波的倒影也成为了经典的一幕永存人心。由于此曲的人气超高，制作公司GAINAX甚至为其单独出了一张收录有各种版本的CD。说到这里，不得不感谢国内那些伟大的“天鹰战士”改编者们，我们要感谢他们在择曲时手下留情，没有将此曲一并归入“全中文语音”之列，使得我等FANS尚留有些微美好的回忆……总之，多谢诸君了！

月之影响

代表现象：月相变化

“《女神传说》系列”的月相系统大概是对“月有阴晴圆缺”的最好诠释。这个系统穿插在游戏进行中的每个时刻，随着月亮的不同变化，将会影响到仲魔交涉、魔人合体和辅助技能等要素，就连获得的魔法盒也由于月相变化影响而会产生不同质量的道具（满月时得到的道具最优秀）。如此诡谲的设定，相信也恰好符合系列画师金子一马大人那同样诡谲的画风吧。

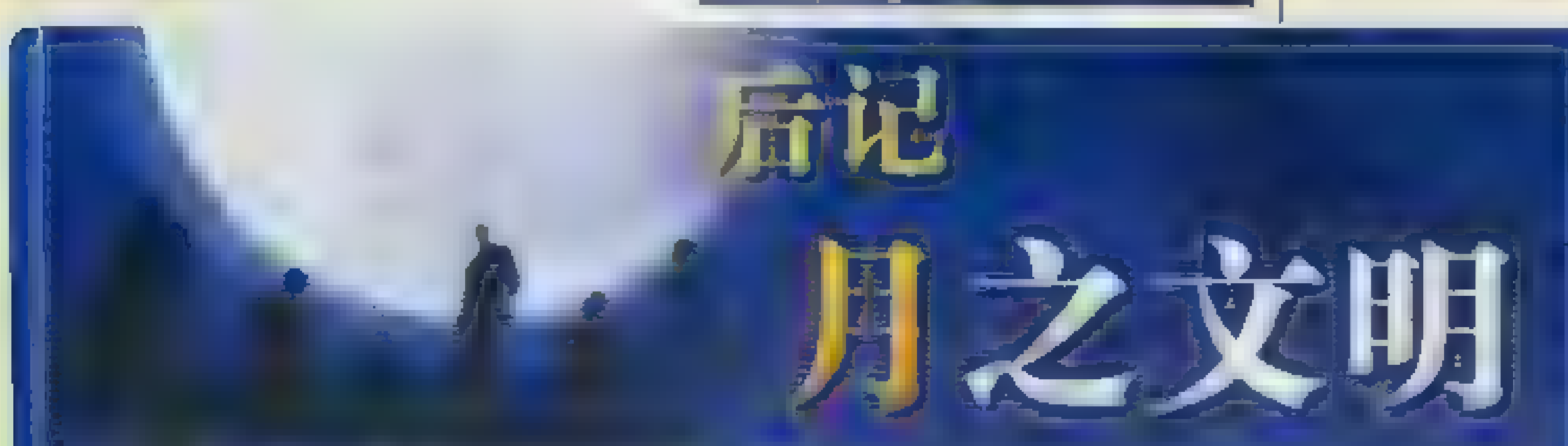


月之变身

代表怪兽：狼人

被诅咒的血统，圆月之下的变身，充满兽性的狂暴化……狼人这个经典设定即使在游戏世界也屡见不鲜。在《恶魔城》、“《恶魔战士》系列”、“《兽化格斗》系列”等作品中，玩家们都可以看见他（它？）们的身影。不过，在ACG界的恶搞之风愈演愈烈的今天，相信人狼（《龙珠》中那个在月圆之夜变成人的家伙）设定的出现也只是时间问题。





后记

月之文明

现在，该是做一个总结的时候了。在制作企划的过程中，我们收集到的月球相关情报大致如下：

1. 月球是一个地理位置得天独厚、环境治理成效卓越、科技极度先进发达的超级移民星球，其综合实力远超地球上的任何一个超级大国。

2. 在居民构成上，来自地球、殖民卫星及外星系的移民占据人口比例的绝大部分，另有少部分当地土著。值得庆幸的是，不同种族之间的交流不存在任何障碍。

3. 军事方面，月球拥有规模最庞大的战略基地群，这里有最强的卫星制导武器、最大的高达生产工厂、最先进的生物武器制造中心——而以此作为军事据点的舰队数目则足以在一天之内摧毁整个太阳系。

4. 就宗教层面而言，月球是四方神灵汇聚之所，祭坛和神殿数不胜数，为各大宗教担任形象代言人的真月神更是如同过江之鲫，搞得派系间这名之争此起彼伏，令人真假难辨，眼花缭乱。

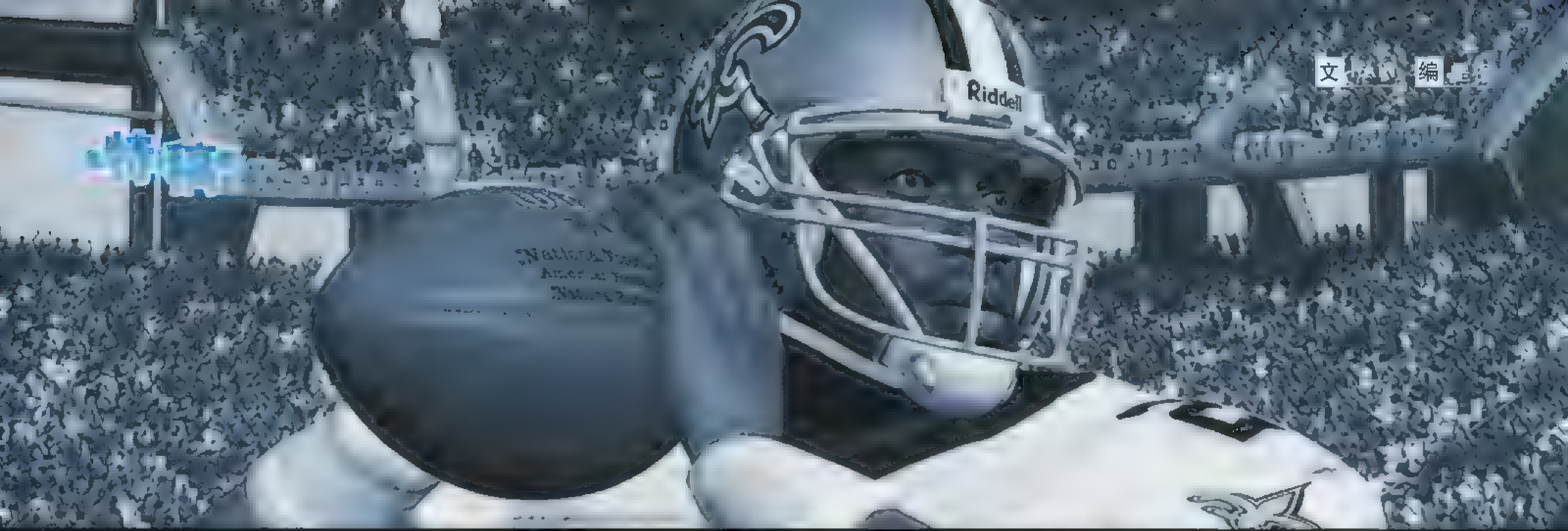
5. 除此之外，月球还是著名的决斗场地，无数逆天强者之间的对决往往选择这里作为舞台，相信这也是为众多游客所关注的观光项目之一。

月亮的故事，就此告一段落。在这十一长假之中，愿诸位玩家都能过得开心，吃得开心，玩得开心——顺便好好抓住这个机会与朋友们共同恶补一下TVGAME课程，莫使主机空对月哦。

——THE END——



愿大家都能度过一个快乐的节日！



领跑次世代

当次世代主机的规格和形态逐渐明朗，各硬件和软件商秘密打造多时的大作也开始逐渐浮出水面。在游戏主机的世代交替之际，软件商面临的是一场危险的赌博。他们需要在硬件商没有公布任何技术细节之前预测次世代的技术标准，以提前做好技术储备。他们不知道竞争对手正秘密开发的次世代技术已经达到了怎样的水平，应该将多少资源投入到次世代游戏的筹备？应该将重点放在哪一部次世代主机上？软件商们的决定将会决定硬件商的命运，而硬件商的成功将令其支持者鸡犬升天。不过至少有一家软件商的实力已经大到可以几乎不受硬件商的制约，他的战略从一开始就是跨平台，他是标准的制订者，他的技术代表着业界的主流，他的走向影响着整个业界的走向，他的名字叫：

——Electronic Arts

EA的次世代战略内幕



&3DM-SMY
www.plumbook.cn

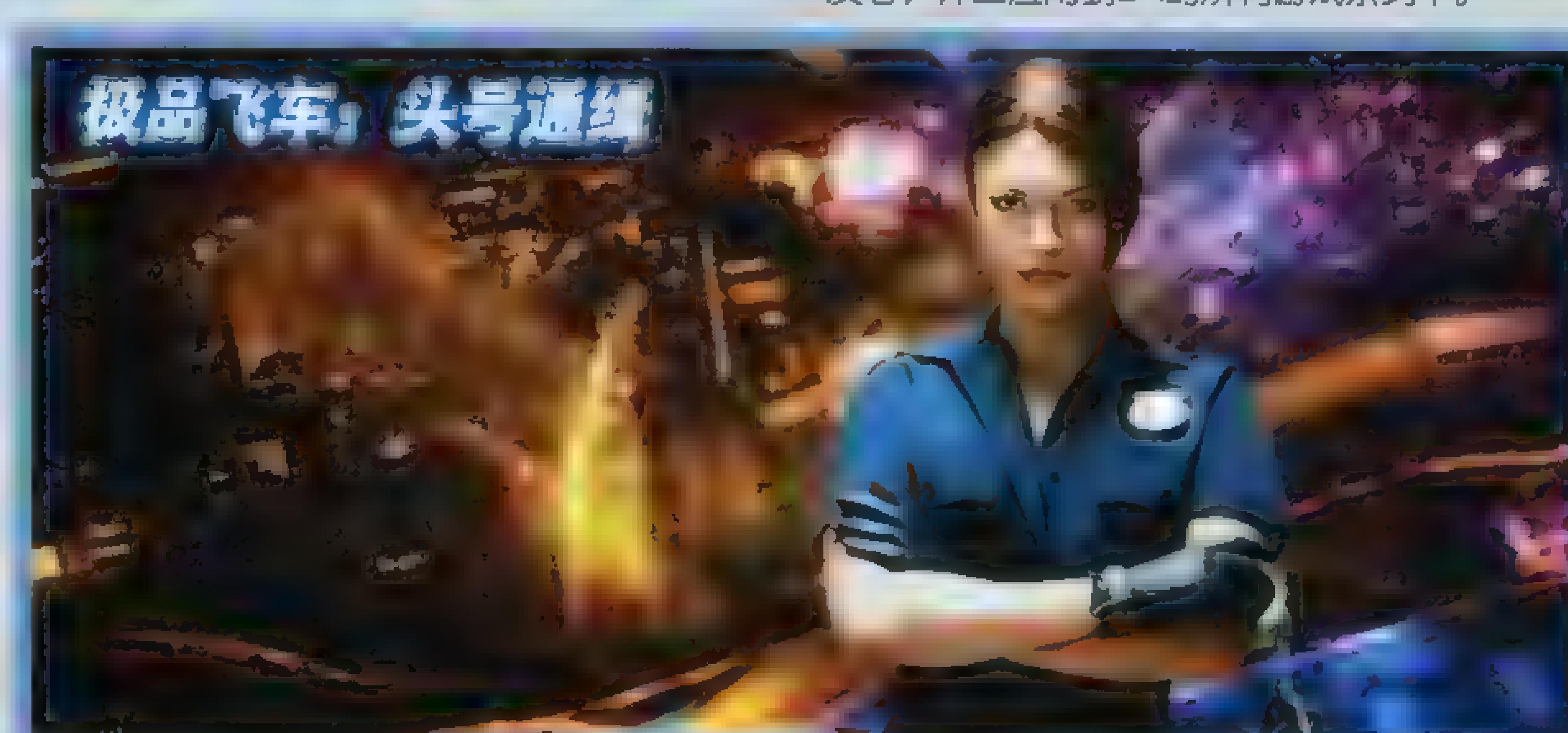


对于国内的电视游戏玩家而言，EA是一个熟悉而又陌生的名字。之所以熟悉，是因为他的规模，因为他是全球最大的第三方游戏软件商，有着最庞大的游戏阵容，因为我们经常听到有关“EA营业额××亿美元”、“EA某游戏销量突破×百万套”的报道；之所以陌生，是因为在国内的电视游戏圈，我们很少听到有关EA的游戏的讨论，我们很少听到“EA某某游戏乃是神作”、“EA某制作人乃是神人”之类话题。对比S・E、Namco之类日本厂商，我们对于这家全球最大的游戏软件商了解的实在太少太少。多数人甚至并不知道EA的真正游戏开发基地并不在美国，而是在加拿大的范库弗。这里坐落着EA的全球制作室(Worldwide Studios)，这是EA全球游戏开发事务的中心、EA次世代战略的指挥。

华尔街的宠儿

在亚洲游戏玩家眼中，EA的巨大成功是难以理解的。当日本的游戏厂商在为50万套的所谓“黄金销量”而努力时，EA的游戏正轻而易举地突破500万套销量。还有一些惊人数据是很多业内人士也没有注意到的。**今年3月份，EA的股票市值一度突破200亿美元，而作为硬件商的任天堂市值只有130亿美元左右。甚至索尼这样的消费电子业巨子如今的市值也不过330亿美元。在2004财年，EA总共有27款游戏突破百万销量。同一年，整个日本国内销量超过一百万套的游戏不足十款。2004财年，EA的销售额超过30亿美元，大约相当于整个日本的游戏软件销售额。**EA目前手头上的可动用现金就有20多亿美元，单是以这笔现金几乎就可以买下美国排名第二的游戏公司Activision。在过去的14年内，EA的股价增长了80多倍，增长速度是堪称IT界奇迹的微软的两倍。在华尔街，EA的股票几乎就代表着游戏业，对游戏业看好的投资者总是将其资金优先投入到EA的股票中。

EA在华尔街受宠的原因在于其运营的平稳，而这又是以其庞大的产品组合为基础。与Take Two等仅依靠一两部作品的游戏公司不同，EA有着最庞大的大作阵容，并且通过并购拥有了越来越多的知名品牌。即便是其中一两部作品出现意外，也可以通过其他游戏的热卖而填补。这使得EA的业绩总是不会令人失望，同时也保证了投资者的收益。显然，在这一切背后有着强大的游戏开发团队为支柱。EA在全球各地总共有4千多名游戏制作人员，有着全球最强大的游戏开发实力。从伦敦到东京，EA在各地都有游戏制作室，而在这些制作室之上是位于加拿大范库弗的EA全球制作室。EA Canada总共有1550名职工，包括有两个工作地点。行政办公室和部分游戏开发组位于范库弗市区的办公楼，目前他们正在开发《极品飞车：头号通缉》；还有一个制作室位于本拿比，这里是众多EA体育游戏的开发基地，包括有“《NBA Live》系列”、“《FIFA》系列”以及“《NHL》系列”。位于范库弗的EA全球制作室是EA游戏开发的神经中枢，统筹全球各大制作室的游戏开发。这里也是EA图形和游戏开发技术的中心，如今他们正在专注于次世代平台的技术开发，由他们所开发的次世代游戏技术将会作为整个EA的内部共享资源分配给全球4千多名游戏开发者，并且应用到EA的所有游戏系列中。



EA全球制作室探密


&3DM-SMV

……园区建好之后……这……感觉有点像大学校园

帽子里的兔子

EA全球制作室成立于1992年，就在EA与Distinctive Software合并之后不久。1982年Don Mattrick创立了Distinctive Software，如今他是EA全球制作室的总裁，他对EA的高速发展做出了突出贡献，尤其是在目前这一代主机期间。说到“全球制作室总裁”这样的头衔，或许你立刻想到的是那些只会说官话和套话的行政人员。不过Mattrick在与记者谈话时更经常提起的是他在《魔兽世界》中37级的夜精灵，“还有两级半，我就可以有自己的坐骑了。”Mattrick似乎并不在乎这是一款来自竞争对手的游戏——他是一名玩家，喜欢的是游戏本身，仅此而已。

在Mattrick的办公室里可以透过窗户看到别致的城市风景，远处冰雪覆盖的山脉依稀可见。Mattrick的咖啡桌上放着几叠纸，还有一部PSP，旁边是一堆游戏。虽然看不到次世代的东西，Mattrick的内心早已充满对次世代的激情。“我们从23年前就开始投入次世代游戏的开发了。”他开玩笑地说，“说真的，任何一个在游戏业工作过很长时间的人，在这样一个能够创造出与其他媒体形态具有同样保真度的作品时都会极其兴奋的。随着新平台的出现，我们正步入高清时代。这将让我们创造出更丰富、更有趣的游戏。”

问题是，一直到各主机规格已经水落石出的现在，仍然没人能够确切断定次世代主机能够达到怎样的境界。Glenn Entis的工作就在这样的迷茫时期里开始了。Entis是EA的首席视觉设计师，他对于游戏图形技术的狂热让人想到了科幻小说里的科学怪人，化不可能为可能是他们的共同特质。就像Entis自己的描述，他的工作是“从帽子里抓出兔子”。Entis与他的团队（EA全球视觉设计组）很早之前就对次世代的技术进行了假设，他们用了几年的时间开发面向次世代的新技术和游戏开发技巧。“我们的技术研发是从大约2年前开始的，目标是在没有获得任何资料之前率先制定次世代平台的技术标准。”Entis说。

图形技术是开发团队最主要的努力方向，不过全球视觉设计组的努力还有其它几个方面，包括游戏性和工作人员的产前培训。这个团队并不涉及具体的游戏开发，他们会花很多时间到EA的各大制作室帮助他们使用新开发出来的技术。Entis道出了这种内部教育的重要性：“次世代就意味着有成百上千的图形制作方法是正在开发现世代游戏的制作者们都不熟悉的，因为在目前的平台上还用不着它们。”

目前所公布的次世代游戏画面虽然惊人，不过真正能够让人发自内心感到震撼的并不多。PS时代的3D画面初具雏形，到了PS2时代则是基本成熟。而到了次世代，玩家们需要的不仅是“更加成熟”，制作者必须提供能够让人震撼的东西，就像当初人们刚看到PS的游戏画面那样。“我们的目标是让画面水准达到让玩家别无所求的地步。当我们做到这样的程度时，创意就会被提到首要位置，新创意、新概念、新的故事讲述方式，这些都会让玩家更深入地投入到游戏世界中——如今我们正在进入这样一个时代。”正如Entis所说，图形只有在提供更丰富的游戏性和娱乐性时才算是发挥了真正的价值。

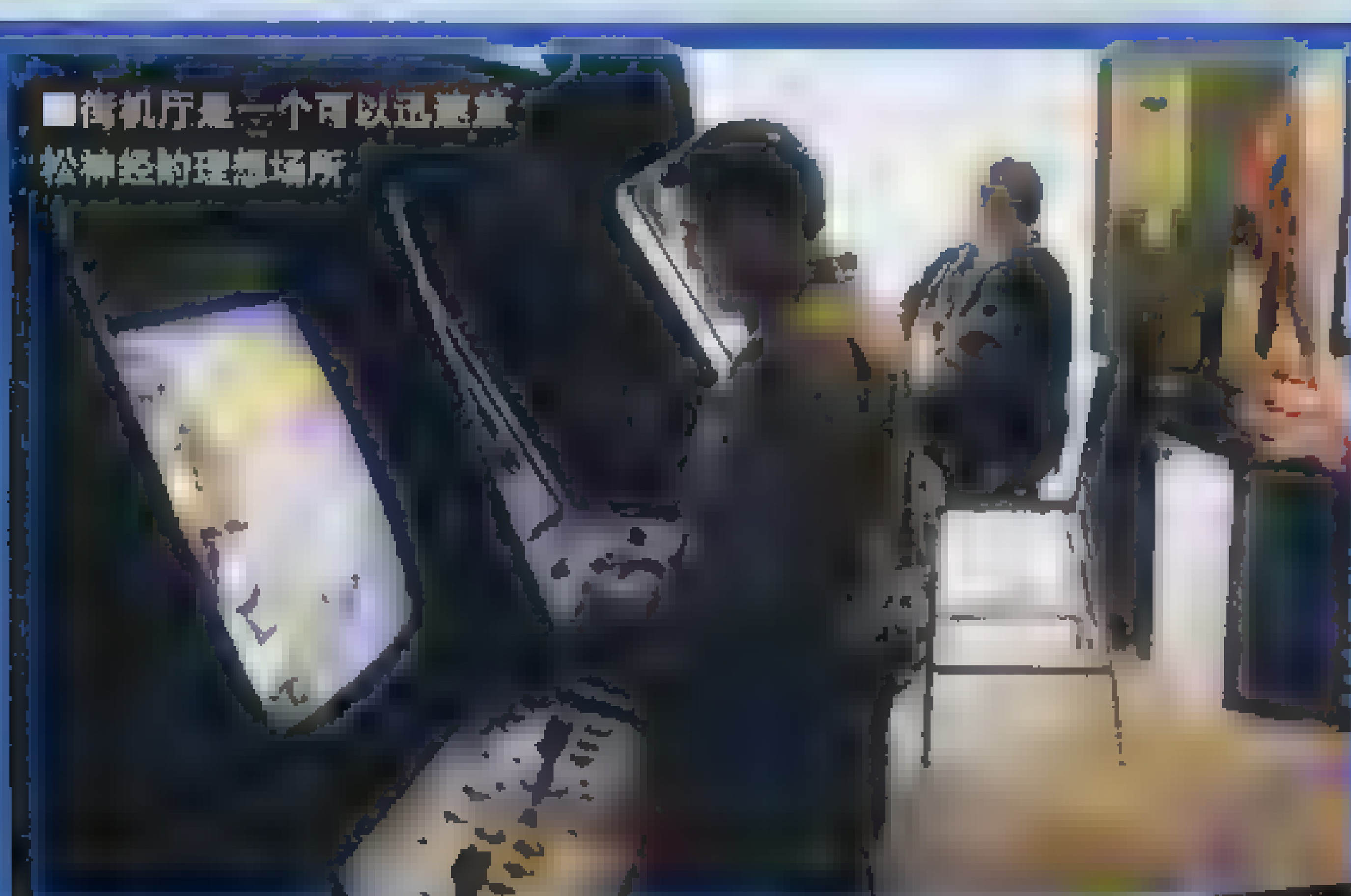




我们已经在60种平台上推出了游戏作品，我想还会有第61、62和63个。

——Mattrick

在过去，游戏图形是一个难以突破的障碍。并不是所有人都能够盯着两条线和弹来弹去的方块想到乒乓球。如今我们正在步入一个游戏画面与电影一样出色的时代，不再需要人们以想象力填补抽象的游戏画面，被精美的游戏画面吸引而来的Light User越来越多。不过游戏的受众面仍然不够庞大，游戏业界正在将注意力转移到能超越玩家期待的其他方面。“我们正致力于消除其他妨碍新玩家加入的壁垒，例如游戏设计、界面、游戏时间。**像我们这样的公司需要有能够卖出2500或者3000万套的超大作，这就需要游戏能够与世界各地所有年龄和性别的人产生共鸣。**”Mattrick的3000万构想并不是痴人说梦，实际上微软Xbox事业部的多位高层也曾预计，到了次世代将会诞生一些销量在2000万套以上的超级大作。对于每年有27款百万大作的EA来说，要想实现规模的进一步膨胀，他们需要的是千万级大作。随着次世代游戏开发费用的飙升，游戏界正步入电影业一样的少数精锐时代。



■街机厅是一个可以迅速放松神经的理想场所。

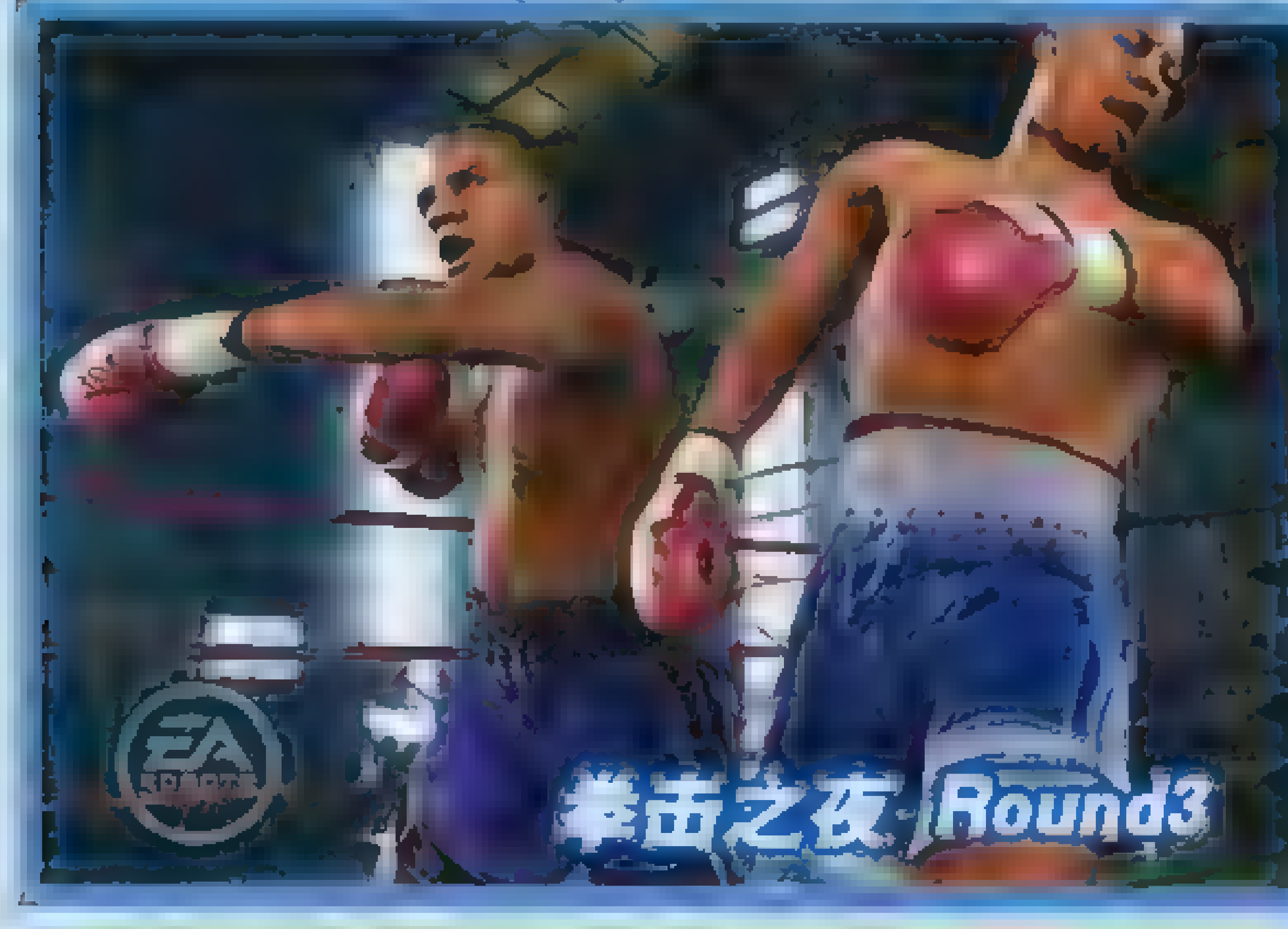


◀篮球游戏的工作组就在这样一个装修成篮球场一样的工作场所办公，EA的工作环境确实十分优雅。



◀EA有一条非常人性化的政策：员工可以带狗到工作场所。

“我们的DNA”







[illegible]

一部真正优秀的作品不仅仅要带给玩家感官上的冲击，对于次世代游戏，EA最经常提及的理念就是“情感上的冲击”。次世代技术的出现虽然并没有完全消除过去的一些技术难题，不过至少使其变得更容易解决，也为开发者留下更多时间去思考如何让玩家更深入地融入游戏世界。“过去我们讨论的焦点在于物理上的可信度，例如你的脚不能透过地板，你的头不能穿过墙壁”Entis说，随着游戏越来越具电影化色彩，游戏人物不仅要看起来真实，更要具有情感上的感染力。“导演永远不会对演员说：‘你真是个好演员，你的脚居然不会透过地板！’，因为这些都是天经地义的。”虽然电影与游戏越来越接近，不过有一点永远是不可逾越的。游戏不是被动的娱乐，不管故事多精彩、人物多有魅力，如果互动性不佳就势必要让人失望。

为了保持卓越的游戏性，EA对预生产阶段越来越重视。实际上，EA内部的每一款游戏的开发都有预生产阶段这一过程。这不仅仅是初期的画稿和关卡设计，EA Canada的每个员工，甚至包括市场和财务人员在内，最近都在参与预生产培训，以确保整个公司的员工都有必要的知识背景。这项计划的真正用意是什么呢？“良好的预生产阶段是高效率合作沟通的开始。”Entis说，“它可以将次世代的图形与次世代的游戏性结合起来，这实际上是开发团队有效沟通的创意方式。”为了加强沟通，EA打破了以往单独项目组的工作流程，各个游戏的开发团队并非各自独立，而是按照其职能分为多个小组，例如美术师组、程序师组、设计师组。同一个职能组可能同时从事多款游戏的开发，例如一个大型美术团队可能同时为多款游戏设计原画，而设计师组可能同时为多种类型的游戏设计创意玩法。比起传统的团队项目制做法，这种开发流程更像是工厂的流水线。其好处是同一个职能组可以互相激发创意，并且有利于制定统一的技术方向和技术规格。由于过去各个制作组的工作几乎是完全独立的，因而也造成了很多资源浪费。例如两个团队在同时开发两个技术相近的游戏引擎的情况也是时常发生，而通过预生产阶段的培训，公司内的资源利用效率大大提升，一些贴图、建模、脚本语言等可以同时应用于多款游戏。

次世代的游戏开发项目越来越庞大，需要的人力物力越来越庞大，预生产阶段的重要性也就更加突出。EA的游戏开发并不是完全脱离了项目制做法，只是在游戏的预生产阶段会有一个先期小组进行尝试性开发，这个小组同时也肩负着项目评估的职责。先期小组首先需要评估游戏开发项目是否存在没把握的技术难关或者无法实现的游戏创意，确定了可行性之后，该小组需要制定出一个开发框架，预估所需的开发时间和人力物力。对于大型游戏开发项目来说，项目评估的做法并不新鲜。EA所开发的游戏不乏2、300人的大项目，若是没有做好先期评估，一旦出现大问题，其损失是难以想象的。

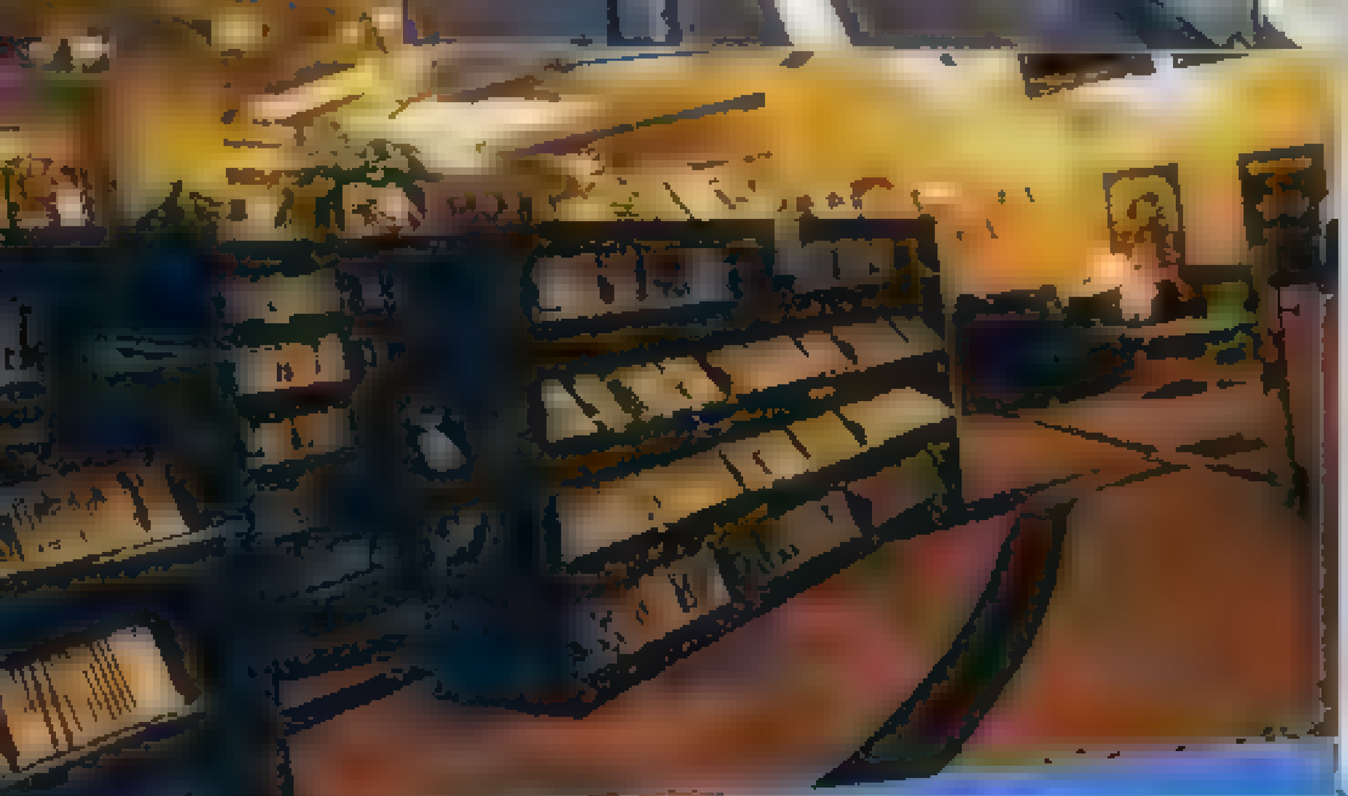
虽然目前全球各地正在开发次世代游戏的开发商都面临着与EA相同的挑战和机遇，不过以EA目前的市场地位，他们需要考虑的东西更多。去年年底以来，EA相继买断了NFL和NCAA的授权，有人担心缺乏竞争会让EA的体育游戏丧失斗志。对此Mattrick说：“我们将会继续将最优秀的产品推向市场，人们会继续说‘这是有史以来最好的《麦登》。’回顾过去，是谁创造了第一个体育游戏品牌？是EA！我们能够做到，是因为我们对它的热爱，因为我们的激情。**我们能够做到是因为我们都是体育迷，并且全身心投入其中。我们了解什么是对抗、我们了解体育，这是我们的DNA。**”



▶这里是EA的员工食堂，是否觉得可以与高级餐厅媲美？



▲为了尽可能挖掘员工的灵感本拿比制作室经常进行露天集会，这里有天台会议桌、新建的茶餐厅，在这里可以享用新鲜的寿司以及户外烧烤，另外还有电影院、健身中心以及室外篮球场和排球场。



◀这里是EA全球制作室的信息资料中心，里面有5000款游戏和书籍、杂志和电影，用于参考研究以及休闲娱乐。



▶这个装修别致的咖啡厅是很多开发团队聚集在一起进行项目讨论的地方。

plumbook.cn

利益至上的真实

如果次世代游戏仅仅意味着你能够看到主角脸上的雀斑和皱纹，那么对于玩家而言，硬件的升级完全是没有意义的。有人担心，次世代游戏仅仅是在画面细节上进行优化，不会提供比现在的游戏更多的实质性内容。作为次世代的先锋，Entis让大家不用担心这一点。“新平台提供的是新体验，我们的团队将会带给大家他们认为最有趣、最具冲击力的内容。或许在这样一个世代交替的边缘，我们还无法完成实质形态的转化，不过我们的目标是让玩家感到一切都是那么新鲜。”

EA的另外一个秘密武器来自Criterion，去年被EA收购的这家英国游戏制作室创造了在业内被广泛使用的Renderware引擎。Criterion的强劲技术有目共睹，不过在被EA收购之后，问题也随之而来。“他们开发的所有技术都投入到Renderware中，同时也就让整个业界都知道了。而每当我们开发出一项新技术，就要考虑其中有多少东西可以在业内分享。”虽然EA与Criterion的目标都是让Renderware成为业内最强的技术，如今EA面临的问题是Renderware技术是否应该用来授权以获取授权费，又或者将这样重要的技术锁在自家门内是否明智？

几年来，游戏的价格维持不变，而游戏的开发成本却一直在提高。这使得每一款游戏的风险都在提高。这是否意味着EA只会向稳赚的名作系列和授权作品开绿灯？“当然不是。”Mattrick很肯定地说，“任何一个团队只要有好的想法都会得到重视，只要这个想法能有热卖的潜力。”那么，那些叫好不叫座的游戏呢？《ICO》、《超越善恶》那样的游戏在次世代没有立足之地了吗？

有人认为EA是一家浑身“铜臭味”的公司，从某种程度来说事实确实如此。每个季度都交出一张漂亮的财务报表，这对于EA来说是非常重要的。EA非常看重投资回报率，一些开发项目即使存在赢利前景，若是预计投资回报率不足就会被无情地否决。在预生产阶段，先期小组除了要评估项目可行性外，还要预测其大致的投资回报率。这也是EA让市场和财务人员参与预生产培训的主要原因，要尽可能准确地估计投资回报率，不仅要了解市场和玩家口味，更要了解游戏的卖点。由于在EA经常有数十个游戏项目等待审批的情况，EA会根据预估的投资回报率高低而分配资源。游戏开发项目获得通过之后，还要定期接受评审。一款游戏的执行制作人除了要有统筹游戏开发的能力，还要有说服管理层的能力，从而为自己的开发项目争取资源。制作室主管会根据定期的评审报告动态调整资源分配，一款大作若是遇上延期的危险，主管就有可能抽调低回报率项目的资源，因为若是错过圣诞商季这样的发售期会给销售造成巨大打击。不过EA也并不是完全以大作至上，一款大作若是实在无望赶上发售期，公司高层会为其重新制定一个最适合的发售档期，这个档期并不是以游戏的制作完成时间为基准，而是出于整个公司的财务角度考虑。今年夏季宣布延期的《教父》就是一个典型案例，该作被延期到2006财年发售，其制作组人员因此被部分抽调到其他项目，因为如此长的延期时间已经不需要以原来的规模进行游戏开发。

对于游戏开发档期的严格控制也产生了一些负面问题。在游戏开发进度吃紧的时候，制作人员往往要承受巨大的工作压力。**在面临延期危险时，制作人员一周的工作时间将会在85小时以上，并且没有加班工资，也没有补休假期。**这种高强度工作状态严重影响到开发者的情绪，并且可能因此对游戏品质造成影响。另外，这也造成了EA的严重人才流失，EA的软件工程师流失率高达50%！不过在去年爆发的EA员工集体抗议长时间加班事件之后，EA提出了一套“开发效率提升项目”，尽量减少可能造成延期的后期改动，一些影响不大的小问题将会被忽略。EA不可能像暴雪那样因为轻微的细节问题而使游戏延期，比起游戏品质，EA更注重的是商业成功。这实际上也是很多大型游戏公司的通病。正是因此，游戏设计上的突破往往是依靠那些慢工出细活的小型游戏制作室，而不是EA这样的流水线型游戏量产企业。



▲显然，EA将图形技术都用在人物的脸部刻画上了。毕竟，这是让玩家一眼就认出偶像的最直观的地方。

当然，我们不能因为EA的利益至上理念而断定其游戏不好玩。好玩的游戏才会好卖，这一点EA比谁都清楚。然而EA的目标市场是所谓的Light User群体，因为他们才是市场的主力。他们不会在游戏上花很多时间，也不会注意到细节上的不妥。EA最精明的地方就是对这些玩家消费心理的把握。EA能够花费数亿美元买断NFL的授权就是因为把握了橄榄球游戏的核心卖点，购买《麦登NFL》的球迷远远多于游戏迷，他们更关心的是游戏中收录的球员和球队资料是否能够反映最新赛况。EA的游戏之所以热卖，就是因为它能够将游戏中的兴奋点最直观地传达给玩家。对于次世代游戏，EA正努力使其拥有更丰富的产品价值，这些游戏里必须有玩家以往不可能体验到的东西。不管你对EA的理念赞同与否，EA总是能让他的客户感觉物超所值。Mattrick认为，次世代游戏仍有价格提升的空间：**“当他们花了60美元(目前多数游戏是50美元)买了一套次世代游戏时，仍然会兴奋地说‘哇！这样的游戏竟然只要60美元！’——这就是我们的目标。”**



▲整个球场观众席的数万名观众全部采用多边形建模，绝非以往的“纸板人”。

▼《教父》的延期给EA的业绩造成了极大影响，据美银证券分析师估计，这次延期至少会使该作销量减少30%。



机战J

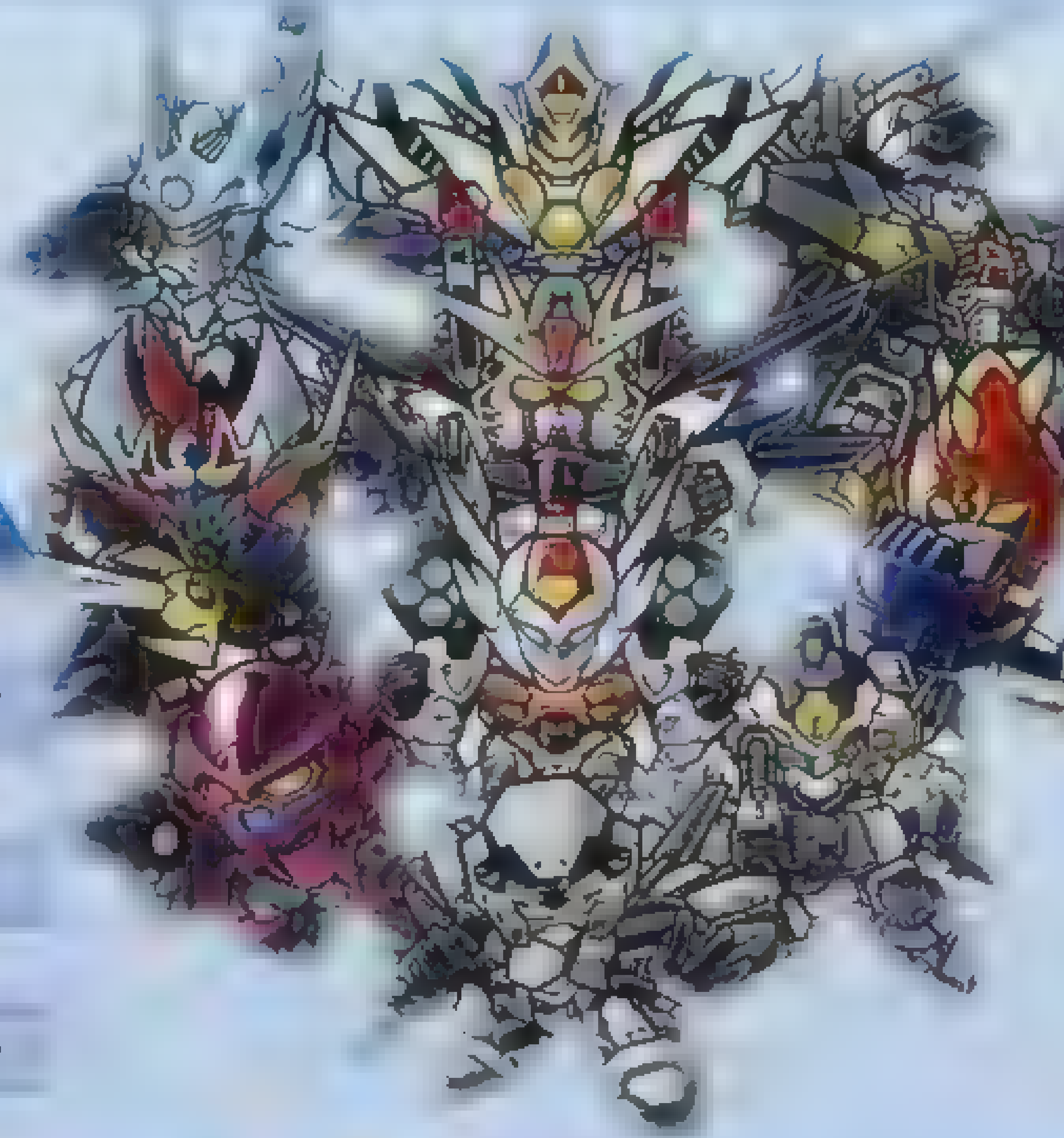
J for Judgement.这一次《机战 J》的主题是“审判”。不过对于大部分国内玩家来说，Banpresto 没有用新平台上的《机战》来宣判 GBA 的死刑或许才是最让人高兴的。本作的最大特色无疑就是那超富动感的战斗动画，乍一看还真的会让人把它误以为是家用机版的游戏呢！虽然有不少FANS抱怨没有UC高达和盖塔什么的，不过也有很多人对《全金属狂潮》（以下简称“FMP”）和《SEED》的表现非常期待呢！下一部掌机上的《机战》将是PSP移植版《MX》，如果你来不及等待原创新作的公布，何不再拿起 GBA，来试试这款《J》呢？

Guide Through【攻略透解】

超级机器人大战J　Banpresto　S・RPG

GBA

文 阿修罗



操作介绍

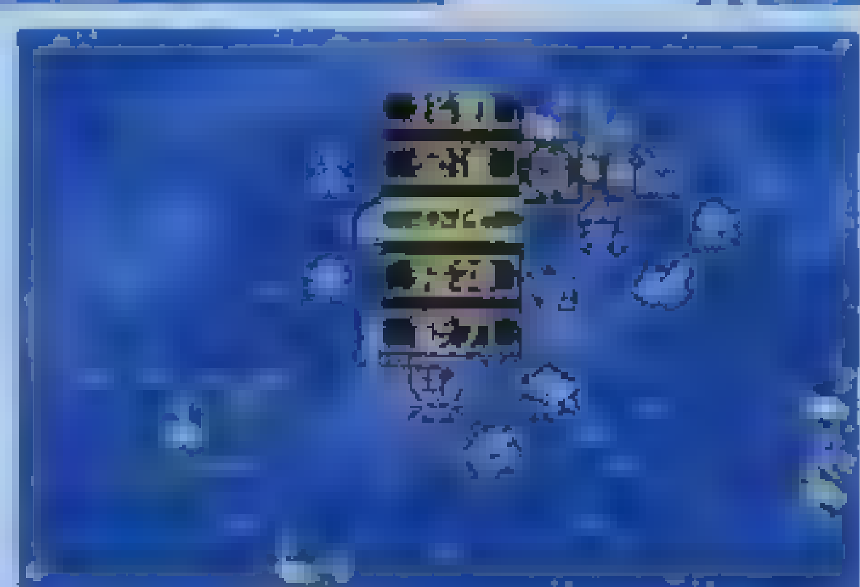
键位	大地图	战斗部分	对话部分
十字键	光标移动	光标移动	—
A 键	决定	决定	前进
B 键	取消	取消动画	对白回放
SELECT	全体地图	开关动画	—
START	快捷记录	—	快捷记录
L	检索机体	行动选择	—
R	检索机体	援护选择	—

快捷操作

热启动（标题）	A+B+SELECT+START
热启动（中断）	上述操作后按住 START
光标高速移动	按住 B 键移动十字键
提高游戏速度	敌人行动时按住 R 键
快速翻阅对白	对话发生时 R+A
快速跳跃剧情	战前或战后对话时 L+A

新系统A 再出击

这是本作新增的系统之一。在战场上，当己方单位搭载到母舰上时，可以通过“交代”指令替换出该话初期未出击的角色，不过交代下场的机体该话中无法再度出击。母舰最初无法使用这项功能，必须先将母舰专用的“交代”参数进行改造才行。每话每个母舰的交代次数最多为 3。



▲战舰经过改造以后就可以选择交代指令了，如果出击选人时手快了，就用它换人吧。

新系统B 可选择副机师



无论是男女主角，他们都可以从3名副机师中任意选择一名。3名副机师各自拥有不同的精神指令配置以及加成效果。而且，根据玩家在游戏中的使用频率，当主角换乘后继机并搭配其中信赖度最高的一名时还能够追加最终的招式。3 台主角机+1 台隐藏机，配合 3 名副机师，主角的最终武器一共有 12 种变化。



フェステニア	カティア	メルア
祝福	大根性	应援
直击	斗志	信赖
狙击	气合	集中
铁壁	必中	献身
必闪	扰乱	再动
友情	激励	补给
机体运动性 +10	武器攻击力 +200	机体装甲 +300
武器射程 +1	武器 CT 补正 +10	机体移动力 +1

系统篇

新系统C 注目作品

所谓“注目作品”，就是让玩家可以重点培养某部参战动画中的机体和机师的独特系统。这个系统曾经在 PS2 版的《MX》上出现过，不过在掌机版《机战》中它还是第一次被采用，而且这一次该系统在细节方面也有了一些调整。

首先，本次可选择的注目作品数增加至了3个。被选为注目作品的参战动画中登场的机体全部可以进行15段改造，机师所获得的经验值和资金也会比非注目作品时有所提升。其中，经验值和资金的提升比例会根据作品的不同而有所区别，具体的提升比例请参看下面的附表。当玩家进行二周目或者更多周目的游戏时，前次游戏时所选择的注目作品其注目状态可以保留，玩家可以选择新的动画进行注目！这也就是说，只要游戏的次数足够多，最后所有的参战动画都会变成注目作品。

注目作品奖励效果

作品名称	经验值	资金
原创机系	1.5	1.5
冥王计划	1.5	1.5
超兽机神	1.5	1.5
V 型电磁侠	1.5	1.5
超电磁侠	1.5	1.5
全金属狂潮	1.45	1.45
苍之流星	1.45	1.45
宇宙骑士	1.4	1.4
魔神皇帝	1.35	1.35
G 高达	1.35	1.35
机动战舰	1.3	1.3
高达 SEED	1.25	1.25
BRAIN POWERED	1.2	1.2

全改造奖励

本作同样拥有全改造奖励的设定。在游戏中，玩家只要将机体的 4 项基本参数（母舰需要将“交代”也改满）或武器改至最大值，即可从 6 项特殊奖励中选择 1 项作为机体或武器的附加能力。这里的最大值指的是机体在非注目状态下的默认值，即使该机体已经被注目，只要将其改造至这些默认最大值即可获得奖励。具体的奖励内容请参看下面的附表。

全改造奖励内容一览

机体		武器	
最大 HP+20%	最大 EN+30%	射程 +1	命中率修正 +20
运动性 +20%	装甲 +20%	弹数 [illegible]	会心一击修正 +20
移动力 +2	全地形适应 S	消耗 EN−30%	全地形效果 S

©ダイナミック企画 ©東映 ©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ ©賀東招二・四季童子／ミスリル ©賀東招二・四季童子／陣代高校生徒会 ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©賀東招二・四季童子 Full Metal Panic! Film Partners ©サンライズ ©シーベック ナデシコ製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©タツノコプロ ©ダイナミック企画 ©ちゃおもとを AIC ©BANPRESTO 2005

全精神指令列表

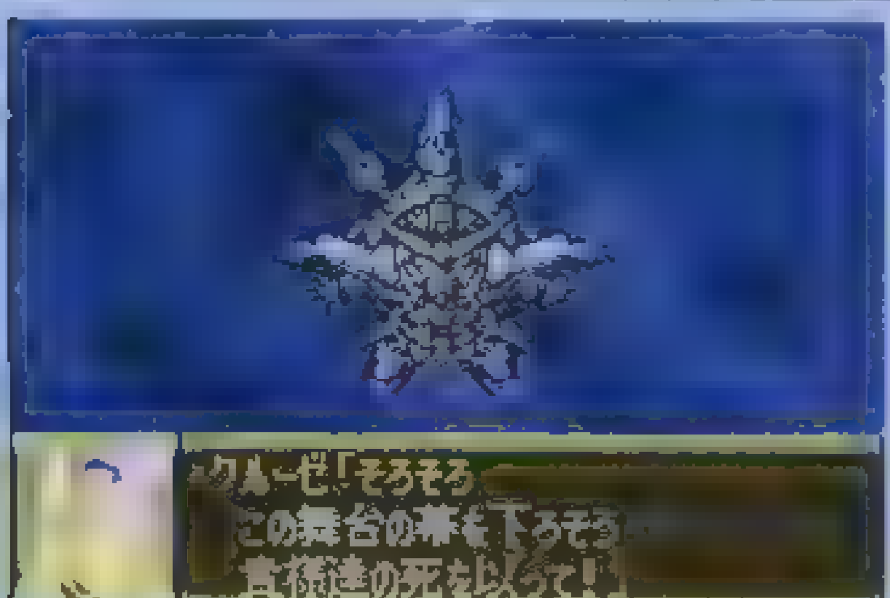
本次精神指令取消了个性化SP消耗值，恢复到了传统的固定SP消耗制。这里为大家列出全部精神指令的作用以及消耗的SP。

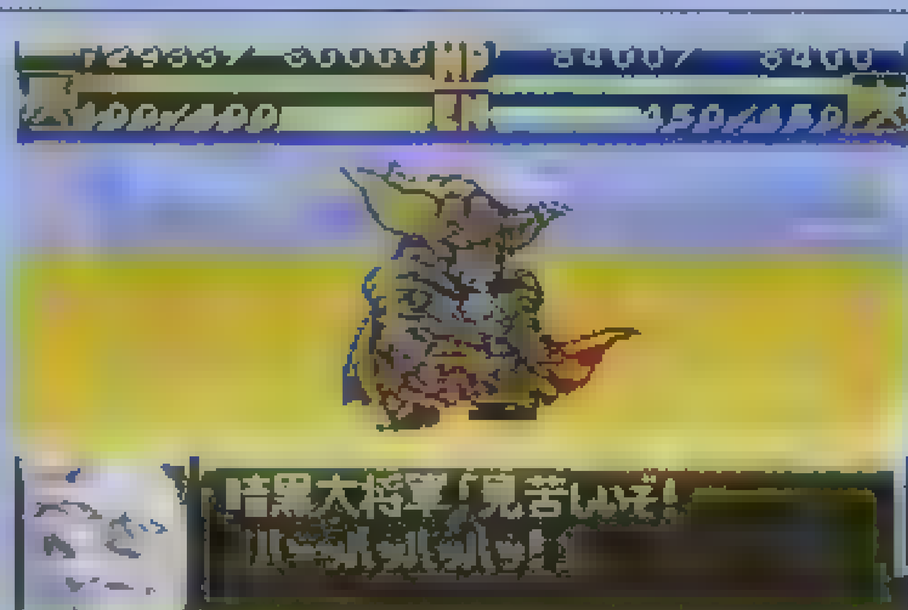
指令	SP	作用
侦察	5	确认1个敌方单位的状态，同时令其回避率在1回合内－10%
加速	5	一度令自己的移动力+3
ひらめき	10	一度完全回避敌人的攻击
集中	15	1回合内命中率、回避率+30%
狙击	20	射程1、地图兵器外全武器射程+1
努力	20	下次战斗所获得的经验值翻倍
根性	20	自己所搭乘的机体回复其最大HP的30%
必中	20	1回合内命中率为100%（对手使用ひらめき的时候以ひらめき为优先）
直击	20	令对手的援护攻击以及特殊防御能力无效化
不屈	20	一度令自己受到的伤害减为0
突击	25	1回合内，除地图兵器外的所有武器可在移动后使用
应援	25	令指定的己方单位获得“努力”的效果
信赖	30	令指定的己方单位HP回复2000
铁壁	30	1回合内所受到的伤害值减为1/4
献身	30	令出战的某个机体全部成员SP回复10
斗志	30	1回合内所有的攻击都是会心一击
ド根性	40	令自己所搭乘的机体HP全回复
热血	40	一度令自己对敌人造成的伤害翻倍
幸运	40	下次战斗所获得的资金翻倍
祝福	45	令指定的己方单位获得“幸运”的效果
かく乱	50	1回合内所有敌人的命中率减半（对手使用必中时以必中为优先）
气合	50	自己的气力+10
觉醒	50	自己的行动次数+1
脱力	60	令指定的敌方单位气力－10
魂	60	一度令自己对敌人造成的伤害变为2.5倍
补给	60	令指定的己方单位EN、弹数全回复，不减气力
激励	60	令周围4格的己方单位气力+10
友情	50	令指定的己方单位HP全回复
再动	90	令已经行动结束的己方单位再次行动
爱	90	热血+必中+ひらめき+幸运+努力

新强化部件列表

由于UC高达系的缺席，本作中部分强化部件的名称发生了变化。这里就为大家列出这些发生了变化的强化部件！

部件名称	效果
超高性能电子头脑	运动性+20、射程+2、全武器命中率+20%
リフターモジュール	移动力+2、追加“空”移动类型，机体和武器的“空”适应性为S
フライトユニット	追加“空”移动类型，机体和武器的“空”适应性为S
アクアモジュール	追加“水”移动类型，机体和武器的“水”适应性为S
ホバークラフト	移动类型变为“浮游”
スラスターモジュール	机体和武器的“宇”适应性为S
オールレンジレーダー	射程1、地图兵器外全武器的射程+2
マルチロックオンSYS	全武器命中率+20%
スナイパースコープ	全武器命中率+10%
超高性能OS	全武器CT补正+30
高性能OS	全武器CT补正+20
学习OS	全武器CT补正+10
ENチップ	武器EN消耗－10%，不可重复装备
ENメガチップ	武器EN消耗－20%，不可重复装备
ENギガチップ	武器EN消耗－30%，不可重复装备
パワーエクステンダー	最大EN+100
ソーラーセイル	每回合回复EN10%，不可重复装备
オーガニック・ビット	每回合回复HP10%，不可重复装备
ラミネート装甲	减轻1200点光束武器伤害，消耗EN10
バリアS/M/L发生器	减轻800/1000/1200点伤害，消耗EN5/10/15





流程表

男主角路线
- 第1话　降ってきた“灾厄”
- 第2话　目的地、火星！

女主角路线
- 第1话　ナデシコ发进
- 第2话　vs地球连合军

共通路线
- 第3话　彼の名はエイジ
- 第4话　さよならの赤い星
- 第5话　变转する运命
- 第6话　崩坏の大地・前编
- 第7话　崩坏の大地・后编
- 第8话　敌军の歌姬・前编
- 第9话　敌军の歌姬・后编
- 第10话　暗の胎动

大天使号路线
- 第11话　砂漠の虎
- 第12话　燃える砂尘の中で
- 第13话　深海を发して
- 第14话　苍き流星となって
- 第15话　それぞれの想い、それぞれの决意

抚子号路线
- 第11话　敌の新型兵器を叩け！
- 第12话　兜甲儿、死亡？！
- 第13话　2体の魔神
- 第14话　さらなる威胁、新たなる力
- 第15话　あの“忘れ得ぬ日々”

共通路线
- 第16话　ブレンパワード
- 第17话　ウィスパード・前编
- 第18话　ウィスパード・后编
- 第19话　策谋する者たち
- 第20话　“真实”は一つじゃない

地上路线
- 第21话　オルファンの抗体
- 第22话　ダブルリバイバル
- 第23话　超电磁合体不能！

月球路线
- 第21话　これは“仆たちの战争”だ・前编
- 第22话　これは“仆たちの战争”だ・后编
- 第23话　华丽なるル・カイン

共通路线
- 第24话　ベヘモス
- 第25话　血を分けた恶魔・前编
- 第26话　血を分けた恶魔・前编
- 第27话　浮上
- 第28话　カーテンの向こうで
- 第29话　地狱城の激斗！
- 第30话　夺われた女神
- 第31话　さだめの楔

日本路线
- 第32话　怨念の终焉

北美路线
- 第32话　战栗！5人のテッカマン

共通路线
- 第33话　对决！デビルガンダム军团
- 第34话　真实の侵略者
- 第35话　恸哭の空
- 第36话　ボソンジャンプ

阿拉斯加路线
- 第37话　舞い降りる剑

和平交涉路线
- 第37话　“故乡”と呼べる场所

共通路线
- 第38话　道を选ぶとき
- 第39话　消えない灯火、消える命
- 第40话　すれ违う运命
- 第41话　泪の兄弟拳！东方不败暁に死す
- 第42话　その男の狂气
- 第43话　Darkside Of The Moon

拉达姆路线
- 第44话　螺旋的邂逅
- 第45话　暗と死の运命

和平交涉路线
- 第44话　どこにでもある“正义”
- 第45话　たった一つの“冴えたやり方”？

共通路线
- 第46话　破灭の扉

宇宙路线
- 第47话　终末の光・前编
- 第48话　终末の光・后编

地球路线
- 第47话　动く山脉
- 第48话　飞翔

共通路线
- 第49话　憎恶の果て
- 第50话　百亿の夜と千亿の明
- 第51话　冷たい世界・前编
- 最终话　冷たい世界・后编

www.plumbook.com

攻略篇

注意项A：默认情况下，每话的胜利条件为“敌方全灭”，失败条件为“己方母舰被击坠”或特定角色被击坠，攻略中将不再重复书写。若有特殊情况以及重大变化，本攻略将会特别注明。

注意项B：一般情况下，己方除母舰外的作战单位总数为15，除去强制出击角色外其余皆为可选择机体（部分关卡中由于有支援角色，所以总作战单位数可能超过15）。由于强制出击角色可以在上一关结束后的整备画面查看（标记为红色的就是强制出击的角色和机体），所以文中也不会反复书写。

男主角 第11话 “祸”从天降？

兜甲儿就读的学校附近突然出现了木星蜥蜴，甲儿驾驶魔神Z紧急出击。甲儿的校友紫云统夜突然发现从坠落在学校的神秘机体中出现了3名少女，并在她们的半强迫下开始驾驶这台机体，并取得了令人惊异的战绩……

初期出击	[illegible]×4
增援A	[illegible]×6
增援B	机械兽ダブラスM2×2
	机械兽ガラダK7×2

初期只有甲儿一人，不过敌人距离较远。第2回合开始时，アフロダイA出现，利用它的修理能力配合魔神Z的高装甲，战斗会非常轻松。全灭初期敌人后发生剧情，敌方增援A出现。主角机出现，初期HP残余85%，主角气力130，主角机默认副机师为フェステニア。消灭敌增援A后敌方增援B出现。

男主角 第2话 目的地是火星！

为了不被连合军本部追查，紫云与少女们一起来到了内加尔公司制造的民用战舰抚子号上。抚子号内聚集了多方的人才，目的地是被木星蜥蜴破坏的火星。然而，连合军却不打算让抚子号如此宝贵的战斗力离开混乱的地球圈……

初期出击	デルフィニウム×6、メビウス×6
增援A	[illegible]ッタ×9、カ[illegible]ボ×2

由于出战人数增加，所以本话的战斗并不会太困难。出击时，主角机默认副机师为カティア。全灭初期敌机后发生剧情，敌方增援A出现在地图左方。随后エステバリス三人娘小队也在敌人附近出现。需要注意的是，エステバリス如果不在抚子号周围一定范围内行动，EN就无法自动回复。

女主角 第1话 抚子号出击

内加尔公司制造了民用的战舰抚子号，并且在全力寻找有能力的机组人员。原连合宇宙军的少尉卡薇娜也是该公司看中的人才之一。在该公司人员的百般游说下，因为某个事件已经打算放弃战斗的卡薇娜最终还是作为战术指导来到了抚子号上。

初期出击	[illegible]ッタ×6
增援A	[illegible]ッタ×8

初期只有エステバリス（アキト）1机，胜利条件为“经过10回合或敌全灭”。エステバリス本身命中回避就比较高，对付几个木星蜥蜴应该没有什么太大问题。初期敌人全灭后敌增援A出现，己方增援コン・バトラーV和ブルーアース在基地附近出现。

女主角 第2话 对地球连合军

连合军看中了抚子号强大的作战能力，企图强行将抚子号征作军用，用以在对木星蜥蜴和调整者的战争中取得优势。但是抚子号真正的目的地则是遥远的火星。为了实现预定的目标，抚子号和连合军的部队展开了战斗……

初期出击	[illegible]ダ×12、[illegible]トンボ×2
增援A	デルフ[illegible]×6
	[illegible]×6

初期敌机数量虽然比较多，但是并不是太难应付，最大的问题是敌人的D力场会大幅削减己方的伤害力。全灭敌军后，敌方增援A出现。己方机体エステバリス（アキト）出现，随后主角机出现，默认副机师为フェステニア。エステバリス三人娘小队于地图左方出现。

共通路线 第3话 他的名字是英二

经过数次与木星蜥蜴的激战，抚子号总算来到了火星。在这里，他们从幸存的人们那里知道了木星蜥蜴的控制者其实是想要侵略地球的格拉德斯星人。外星人的部队总算出现在了众人的面前。而此时的地球上，调整者和自然人之间的战争也正式爆发了……

初期出击	（バッタ、スカルガンナー）×6
	カトンボ×2、ブレイバー×4
增援A	[illegible]
	[illegible]スカルガンナー）×6
	[illegible]×2
	ブルグレン

本话中，主角机默认副机师为メルア（男主角）/カティア（女主角）。レイズナー与グライムカイザル邻接出现“说得”选项。グライムカイザル的HP在1200以下撤退。全灭初期敌机后敌方增援A出现，ブルグレン的HP在1600以下撤退。

共通路线 第4话 向红色星球告别

为了维修损坏的普通引擎，抚子号决定前往内加尔公司设在火星北极的研究基地。此时，他们发现了被外星人的传送接点传送至火星的连合军战舰。就在众人前往调查之时，格拉德斯星的SPT部队追踪而来，率队的正是英二的哥哥盖尔……

初期出击	バッタ×6、カトンボ×2
	（スカルガンナー、ブレイバー）×4
增援A	ディマージュ、グライムカイザル
	（バッタ、スカルガンナー）×6
	（カトンボ、ブレイバー）×2
	ブルグレン

从本话开始，男主角可从3名副机师中任意选择1名，而本话女主角默认的副机师为メルア。レイズナー与グライムカイザル邻接出现“说得”指令。击坠グライムカイザル或将其HP削减到1200以下发生剧情。敌方增援A登场，グライムカイザル变成第三方势力，HP残余10。出现选项“赞成”和“反对”。失败条件追加：“グライムカイザル被击坠”。敌方全灭后本关强制结束。本话结束后エステバリス（カイ）脱离队伍。

共通路线 第5话 命运的转变

火星一战，在福部提督和热血男儿大豪寺凯自我牺牲的帮助下，抚子号从传送接点脱离了格拉德斯人的包围，重新回到了地球圈。但是，一群被称为拉达姆兽的神秘宇宙生命体却突然出现在众人的面前，并对抚子号展开了攻击……

初期出击	ラダム兽×15
增援A	ラダム兽×18

从本话开始女主角可以自由改变副机师。初期附加失败条件为“アキト机被击坠”。アキト与敌人交战后发生剧情，アキト机撤退，己方增援エステバリス（アカツキ）出现。全灭初期敌人后敌方增援A出现，第三方テッカマンブレード出现。虽然ブレード的命中回避较高，但是还是应该派遣救援部队赶往地图左下方以吸引敌人的火力。

共通路线 第6话 崩坏的大地·前篇

在内加尔公司的新帮手赤月的介绍下，众人得知抚子号从火星传送点回到地球居然跳过了8个月的时间！就在抚子号停留在中立的卫星太阳宫殿进行维修和补给时，扎夫特的部队突然对卫星发动了袭击。这是卫星中出现了连合军的新型MS……

初期出击	[illegible]×12
增援A	[illegible]×14

初期附加失败条件为“ストライク被击坠”。全灭初期敌军后ストライク撤退。敌方增援A出现。己方增援母舰大天使号、ソードストライク、メビウス<ゼロ>出现。胜利条件变更：“击坠クルーゼ机”。クルーゼ机的HP小于1265时撤退。

共通路线 第7话 崩坏的大地·后篇

扎夫特夺走了连合军在太阳宫殿秘密开发的新型MS高达5台中的4台。最后的攻击高达在调整者少年吉良以及抚子号众人的努力下总算挽救了下来。但是扎夫特军却不依不饶，再度在卫星内展开了战斗。这一次他们似乎打算彻底破坏这个卫星……

初期出击	ジン×12
	母舰ナスカ级
增援A	ジン×9、高达×4
	母舰ナスカ级×2

本话Aストライク和メビウス<ゼロ>强制出击。初期敌人残余5机时敌方增援A出现，胜利条件变更：“击坠敌方全部4台高达”。デュエル的HP少于1360时撤退；バスター的HP少于1400时撤退；イージス的HP少于1380时撤退；ブリッツ的HP少于1360时撤退。

共通路线 第8话 敌军的歌姬·前篇

在扎夫特的攻击下，太阳宫殿被毁灭了。幸好抚子号和大天使号安然脱离了险境。现在他们决定经由浮游垃圾地带前往月球进行补给。不过，此时他们却意外地发现了扎夫特的救生舱。而从当中出来的人赫然是扎夫特最高评议会议长的女儿……

初期出击	ジン×13
增援A	[illegible]
	母舰ナスカ级

& 3DM - SM

本话ストライク、メビウス<ゼロ>强制出击。全灭初期敌人后敌方援军A出现。胜利条件变更："击坠クル ゼ机或ナスカ级"。达成胜利条件后本关强制结束。如需要练级，可考虑用地图兵器同时击坠シグ－和ナスカ级。

共通路线 第9话 敌军的歌姬・前篇

大天使号的副舰长巴吉露露利用扎夫特的歌姬拉克丝作为人质，换来了敌人的暂时撤退。但这却引起了不少同伴的不满，他们决定帮助吉良将拉克斯送回扎夫特。就在任务达成之时，拉达姆兽突然出现。而之前抚子号救下的神秘青年也突然变身……

初期出击	ラダム兽×12
增援A	ラダム兽×12
	[illegible]

本话中甲儿、豹马、アキト、吉良、男主角强制出击。初期敌人残余3机时敌方增援A出现。己方增援ブレード出现，大部队出击。若为男主角路线则可选择8台机体，女主角路线则为9台机体。本关结束后ムウ强制换乘スカイグラスパー。

共通路线 第10话 暗之胎动

在大批敌军的围攻下，两艘战舰不得不紧急降落至地球。在他们所抵达的非洲大陆上，等待他们的不仅有扎夫特的大军、神秘的拉达姆兽，还有突然出现恶魔高达以及它的死亡军团。此时，红心之王多蒙・卡修驾驶着闪光高达赶到了……

初期出击	ラダム兽×15
增援A	[illegible]×12
增援B	恶魔高达、デスア－[illegible]×3

本话开始时，主角机、アキト机、リョーコ机、スカイグラスパー、魔神Z和ダンクーガ在地图左下方出现，而ブレード和大部队在地图右下方出现。初期主角机和アキト机HP残余50%，魔神Z的HP残余70%。初期敌人全灭后敌方增援A分别于地图左右两方出现。敌方增援A残余3机时敌方增援B于地图下方出现。己方增援闪光高达于敌增援B下方出现。胜利条件变更为："击坠恶魔高达"。虽然发动了超级模式的闪光高达很强大，不过还是应该时刻注意其命中回避率以及残余HP。

本话战斗结束后需要选择分支。宇宙骑士系、SPT系将随大天使号行动，而闪光高达、ダンクーガ、电磁侠和魔神系将随抚子号行动。

大天使号路线 第11话 砂漠之虎

在抚子号的掩护下，大天使号按照计划从陆路前往阿拉斯加的连合军基地。但是，中途他们却遇到了扎夫特非洲方面军的王牌机师，有"砂漠之虎"之称的安东里奥・巴特菲尔德。而他的目的正是通过这次交战来试探大天使号的战斗力……

初期出击	ジン×4、ディン×2
	バクゥ×4（两种装备）
增援A	[illegible]×5、[illegible]×8
	[illegible]母舰[illegible]

虽然队伍中的重型攻击手都随抚子号离开了，但是由于本路线的敌人运动性要强于HP，所以并不会造成太大问题。初期敌人残余3机时敌方增援A出现，胜利条件变更为："击坠ラゴゥ或敌方母舰"。达成胜利条件后本关强制结束。

大天使号路线 第12话 在燃烧的沙尘中

众人在前进的途中，突然从早就被拉达姆占领的村庄中接收到了求救信号。这实际上是敌方的铁甲勇士・DAGGER的陷阱。独自一人前去调查的D BOY受到干扰装置的影响，无法变身为铁甲勇士！幸好众人及时发现了这个问题，救出了D BOY……

初期出击	ラダム兽×8
	干涉装置×4
增援A	ラダム兽×8
	[illegible]
增援B	バクゥ×5、ディン×4
	母舰レセップス
增援C	[illegible]×6、[illegible]×4
	ラゴウ、[illegible]高达×2

本话中主角机、ブルーアース和SPT系3机强制出击。胜利条件为"4回合内破坏干涉装置"。破坏干涉装置的方法是某个己方单位停留在该格上。达成初期胜利条件后敌方增援A出现。己方增援ブレード、キラ、ムウ以及母舰出现。胜利条件变更为："敌方全灭"。达成胜利条件后敌方增援B出现。全灭敌军后发生剧情，敌方增援C出现。己方增援スカイグラスパー（カガリ）出现。大天使号、カガリ机HP残余50%，キラ的SEED能力觉醒。本关结束后宇宙骑士系角色暂时离队。

大天使号路线 第13话 发自深海

摆脱了扎夫特非洲方面军的追击后，大天使号决定前往奥布。中途，他们遇到了专门应对回收者的诺维斯方舟。而此时，从太平洋深处传来了抗体反应。诺维斯方舟的宇都宫比玛驾驶HIME BRAIN前去调查，结果了发现了被戈兰奇追击的伊佐未勇……

初期出击	[illegible]×8
增援A	[illegible]×15

初期己方只有比玛和勇2机，不过他们的命中回避率都很高，所以没有太大危险。BP机本身拥有HP和EN小回复的能力，只要随时注意残余HP即可。初期敌人残余6机时敌方增援A出现。己方大部队随后赶到，反击战开始。

大天使号路线 第14话 化作苍之流星

在大天使号前进的路上，格拉德斯星的SPT部队出现了。英二不得不再次面对自己的前辈同时也是自己姐夫的敌方指挥官盖尔。战斗途中，受到重创的雷兹纳突然发生了异变。盖尔的座机在雷兹纳所闪现出的蓝色光芒下被击坠了……

初期出击	[illegible]×4、[illegible]
	[illegible]ンボ×2
增援A	[illegible]×8、ソロムコ×4
	[illegible]
增援B	[illegible]×8、[illegible]×4、[illegible]高达×3
	母舰ボスゴロフ级×2

本话中レイズナー强制出击。初期敌人残余3机时敌方增援A出现。グライムカイザル的HP少于3600时或与レイズナー战斗后发生剧情。レイズナー的V-MAX能力觉醒，グライムカイザル强制被击坠。随后レイズナー强制撤退。全灭敌军后敌方增援B出现。

大天使号 第15话 各种思念、各种决意

大天使号终于抵达了奥布，开始进行补给和维修工作。部分相关人员也前往该国的曙光社进行技术方面的协助工作。吉良的同学们放弃了离舰的机会，决定作为志愿兵与吉良共同战斗下去。此时，拉达姆兽突然对奥布发动了袭击……

初期出击	ラダム兽×8
增援A	ラダム兽×8、[illegible]
增援B	[illegible]×6、[illegible]
	[illegible]

本话开始时キラ、ムウ强制出击。特殊失败条件为"ラダム兽进入市街地区"。击坠3个敌人后敌增援A出现，己方增援ブレード和ブルーアース出现。敌军全灭后敌方增援B出现，己方增援カガリ、デビッド、ロアン3机出现。

抚子号路线 第11话 破坏敌人的新型兵器！

为大天使号作诱饵突围的抚子号在辗转之后来到了东亚地区。这时他们接到神秘组织"秘银"的邀请，前去破坏格拉德斯人在所占领的连合军基地中所制造的新型兵器。在作战过程中，众人遇到了多蒙的师傅东方不败，更发现了他的真面目……

初期出击	[illegible]×18
增援A	[illegible]×12、恶魔高达、师匠高达
增援B	デスアー[illegible]

FMP系3机作为支援角色出场。本话的战斗没有母舰，且所有机体都不能在空中飞行，机动战舰系的机体要事先换成陆战装备。初期胜利条件为"任一己方机体到达指定地点"。达成胜利条件或敌全灭后敌增援A出现。当恶魔高达或师匠高达的HP小于10%时两机撤退，同时敌增援B出现。

抚子号路线 第12话 兜甲儿，死亡？

抚子号来到了日本横须贺的内加尔基地进行维修和补给工作。兜甲儿则赶回了光子力研究所。这时，阿修罗男爵带领机械兽出现。甲儿紧急出击。然而，阿修罗男爵早就准备了陷阱等着甲儿的到来。激战的最后，魔神Z被敌人俘获，甲儿也生死不明……

初期出击	（ガラダK7、ダブラスM2）×3
	飞行要塞
增援A	（ガラダK7、ダブラスM2）×10

魔神Z、アフロダイA和ボスボロット强制出击。魔神Z对飞行要塞造成伤害后发生剧情，魔神Z、アフロダイA强制撤退。飞行要塞撤退、敌增援A在地图左面出现。己方增援大魔神、コン・バトラーV和大部队赶到。因此在之前的战斗中ボスボロット不要冲得太前，以免遭到敌方增援部队的围攻。

抚子号路线 第13话 两大魔神

阿修罗男爵带着改造过的魔神Z前来袭击光子力研究所。剑铁也驾驶大魔神与抚子号的众人一起展开了研究所的防卫战线。在战斗的过程中，被弓教授称为"魔神皇帝"的机器人突然出现，并不分敌我地展开了攻击。而魔神皇帝的机师赫然是失踪了的甲儿！

初期出击	（ガラダK7、ダブラスM2）×2
增援A	（ガラダK7、ダブラスM2）×6
	风のランスター
增援B	（[illegible]ダK7、ダブラスM2）×4
	飞行要塞

初期大魔神独自一人应战，与敌人尚有一段距离；第2回合己方增援コン・バトラーV登场，只要好好利用研究所的回复效果就没有什么问题。全灭初期敌军后敌增援A出现。大魔神和电磁侠HP减半。己方增援ゼオライマー和大部队随后出现。再度全灭敌军后敌增援B在地图左方出现。消灭敌增援B后，敌机阿修罗魔神出现，第三方机体魔神皇帝出现在研究所，己方增援ボスボロット出现。胜利条件变更为："敌全灭且将魔神皇帝的HP削减到10%以下"。

抚子号路线 第14话 新的威胁，新的力量

新的外星侵略军波亚赞星人来到了地球，浜口博士指挥在大神鹰基地秘密开发的新型超电磁合体机器人V型电磁侠紧急出动迎击敌人。而超电磁侠V、抚子号众人，以及在之前的防卫战中首次出阵的神秘机器人塞奥莱玛也随后赶到，众人合力击退了外星人。

初期出击	（ガルド、カニガ[illegible]）×6[illegible]

初期只有ボルテスV1台机体，由于没有铁壁指令，所以不应该冲得太靠前以免遭到围攻。第3回合开始时己方大部队赶到，这时全军可以向敌人方向移动。第4回合开始时，大魔神、ボスボロット、コン・バトラー、ゼオライマー赶到，可以开始全面的反击。スカールーク的HP减至2500以下就会撤退。

抚子号路线 第15话 那个无法忘却的日子

抚子号的主电脑思兼的自主学习回路出现了问题，居然把抚子号前往火星后加入的同伴全部当作了敌人！幸好，最后这个问题在秘银的少女舰长泰莱萨的帮助下成功解决了。不过V型电磁侠的开发者之一的刚光世博士却在大神鹰基地防卫战中牺牲了……

初期出击	（ガルド、カニガン）×4
	スカールーク
增援A	（[illegible]K7、ダブラスM2）×5
	飞行要塞

本话全员强制出击。第3回合开始时，大魔神、ボスボロット、コン・バトラー、ゼオライマー赶到。但是机动战舰系角色全部转变为第三方势力，除主角机和コン・バトラー外，他们会不分敌我进行攻击。スカールーク的HP减至2500以下就会撤退。击坠スカールーク或令其撤退后，敌增援A出现在地图西方。己方魔神皇帝会单机突入敌方阵型中，因此建议不要在敌方行动时达成敌增援出现条件。

共通路线 第16话 BRAIN POWERED

大天使号经由奥布来到了横须贺，与抚子号的众人再度相遇，并预计被整编成为连合军的特殊分舰队。之后，奥尔方的戈兰查部队突然出现在日本地区。而随后死亡军团也在东方不败的指挥下对大天使号和抚子号的众人展开了攻击……

初期出击	グランチャー×15
增援A	デスアーミー×12
	G高达系×4
增援B	[illegible]×12
	恶魔高达、师匠高达

本话开始时，主角机以及BP系4机强制出击。消灭3台敌机后，己方大部队赶到，闪光高达强制出击。初期敌全灭敌方增援A于地图右上角出现。敌增援A全灭后敌增援B出现。胜利条件变更为："击坠恶魔高达或师匠高达"。

共通路线 第17话 耳语者・前篇

甲儿等人返回自己的学校时突然和众多同学一起遭到了阿修罗男爵的绑架。连合军方面决定不答应阿修罗男爵的交换条件而直接发动攻击。而秘银方面则要求抚子号和大天使号吸引敌人的注意力，然后由他们特派的救援部队去解放人质……

初期出击	[illegible]×6、[illegible]×3、[illegible]×6
	ジン[illegible]高达×4、母舰ボスゴロフ级
增援A	[illegible]K7×8、[illegible]M2×8
	母舰海底要塞

本话内甲儿、さやか和男主角不可出击。由于本话的地形多水，因此必须事先为主力机体搭配上合适的强化芯片，新加入的BP系角色的武器因为海适应性较高所以也很实用。达成初期胜利条件后敌方增援A出现。胜利条件变更为："经过6回合"。失败条件追加："阿修罗男爵撤退或敌机数量减半"。此时只要尽量避免与敌人正面交锋、撑过6个回合即可。6回合后胜利条件变更为："敌方全灭"。

共通路线 第18话 耳语者・后篇

虽然秘银成功救出了大部分人质，但是甲儿和千鸟要等人却因为单独行动的关系留在敌人的控制区内。于是秘银制定了新的拯救计划。在战斗中，神秘男子九龙驾驶的机体发动了奇异的能力，令众人陷入了苦战。这时千鸟要体内也觉醒了新的力量。

初期出击	[illegible]×12、[illegible]×6
	ガラダK7×6、ダブラスM2×6
	あし[illegible]らマジンガー、母舰飞行要塞
增援A	サベージ×6、シャドウ×6

本话开始时己方只有FMP系的2台M9，多利用他们高回避以及远距离武器即可保证安全。第3回合己方大部队出现，此时若为男主角路线，则可选择的机体数为10，女主角路线为11。敌全灭后敌方增援A出现。己方增援魔神皇帝、ARX-7、男主角机以及两大母舰出现。失败条件变更："母舰出现后5回合内没有达成敌全灭的胜利条件"。

共通路线 第19话 阴谋家们

铁甲龙的八卦机器人再度来犯，同时波亚赞星的盖尔将军也发明了控制格拉德斯无人兵器的方法，带领大军前来进攻。一方面，秋津正人体内的另外一个人格觉醒，操纵塞奥莱玛以强大的力量击退了八卦机器人。而其余的战士也成功打败了盖尔将军！

初期出击	サベージ×12、シャドウ×6
	火のブライスト、水のガロウィン
增援A	[illegible]タ×6、ガト[illegible]ボ×2
	（ガルド、カニガン）×6
	母舰スカールーク

本话的强制出击角色为ゼオライマー。初期敌军集结在地图左面，特殊失败条件为"敌方进入市街地区"。消灭一定数量初的期敌人后敌方增援A出现，同时特殊失败条件取消。由于敌方增援A会从地图下方出现，所以之前就可以调动一些人手过来。火のブライスト的HP小于3500时撤退，水のガロウィン的HP小于3500时撤退。

共通路线 第20话 "真实"不只一个

大天使号和抚子号正式被整编为独立特殊分舰队，但是天河明人却被御统提督炒了鱿鱼。在离开舰队的明人面前，内加尔公司的人出现了，他们打算邀请明人加入生体波色子跳跃的实验。这时，实验室所在的川崎市遭到了格拉德斯人的袭击……

初期出击	[illegible]×9、[illegible]×2
	[illegible]
增援A	[illegible]×9、[illegible]×3
	[illegible]
	[illegible]×9、[illegible]×2
	[illegible]
增援B	[illegible]×6、ヴォルレント
	（[illegible]ール、ドナ・リュンピー）×2
	[illegible]

本话主角机和レイズナー强制出击。出场前需要再次选择主角机的副机师。初期敌人残余4机时敌方增援A于地图左下方出现。レイズナー与ブラッディカイザル邻接出现"说得"指令。全灭敌军后敌方增援B出现。女主角路线主角机HP减半。胜利条件变更："击坠ラフトクランズ"。

进入整备界面前需要进行分支选择，SPT系、宇宙骑士系和兽战机队将跟随抚子号前往月球，BP系、FMP系、电磁侠以及塞奥莱玛将随大天使号留在地球，而G高达系和魔神系将跟随主角机进入分支。

地上路线 第21话 奥尔方的抗体

一直以来独自和回收者作战的伊佐未勇在与奥尔方的同伴卡南接触的过程受到了追兵的袭击，幸好大天使号及时赶到为他们解了围。然而，铁甲龙却和阿修罗男爵勾结在了一起，同时对大天使号发动了攻击。这时秋津正人体内的另一个人格再度觉醒了……

初期出击	[illegible]×14
增援A	（[illegible]M2、ガラダK7、ドラゴガメオ）×4
	飞行要塞、八卦ロボ×2

本话开始时己方只有两台BP和一台スカイグラスパー，不过敌人距离较远，所以不用担心，只要在原地待机即可。第3回合开始时，己方大部队赶到。此时敌人也已经快要接近，反击的时候开始了。全灭初期敌人后敌增援A出现。机械兽出现在地图右上角，而八卦机器人则出现在地图左下角。己方增援ゼオライマー出现在八卦机器人附近。击坠八卦机器人的任意一机后，另一机的HP、EN全回复，气力上升至150，并使用热血、必中、集中和铁壁。击坠2台八卦机器人后，月のローズセラヴィー在地图左下角出现。该机会在HP少于21500时强制撤退。

地上路线 第22话 双子诞生

由[illegible]地震下台变号[illegible]回收者对[illegible]的收集工程也开始加速了，他们与连合军之间的战

斗也逐渐激化。战斗中，回收者遗留的原盘中诞生出了一对双胞胎BRAIN POWERED，这是非常罕见的现象……

初期出击	グランチャー×17
增援A	グランチャー×9
增援B	グランチャー×9、ジョナ[illegible]
增援C	グランチャー×9、エッガ[illegible]

初期强制出击的角色有勇、比玛、主角、健一、キラ和カガリ。敌人距离本阵尚有一段距离，可以先令强制出击部队和大部队合流，然后守株待兔等敌人自己送上门来。初期敌人残余6机时，敌增援A出现。敌全灭后发生剧情，己方增援ブレンチャイルド2机出现，敌增援B出现。敌方残余6机时增援C出现。エッガ机被击坠后HP会全回复1次。

地上路线 第23话 超电磁合体不能！

波亚贊星人的波尔将军秘密制造了超电磁干扰装置。在这种古怪装置的作用下，两大电磁侠无法成功进行合体。眼看无法正常行动的电磁侠们必须面对波亚贊的大军，一直与豹马不和的预备队员川上选择了牺牲自己以破坏该装置……

初期出击	ガルド、カニガン
增援A	（ガルド、カニガン）×6
	[illegible]、スカールーク
增援B	（ガルド、カニガン）×5
	[illegible]、スカールーク

初期我方两台电磁侠强制出击，敌方也只有两台兽士，只要相互配合即可击坠。将敌机全灭后发生剧情，我方大部队赶到，电磁侠撤退。敌方增援A出现。敌机数量小于10机时增援B出现。胜利条件变更：击坠スカールーク2机（スカールーク的HP在2625以下时强制撤退）。达成胜利条件后敌方全军撤退，本关强制结束。

月球路线 第21话 这是我们的战争·前篇

出于多方原因，抚子号单独飞向了月球。从之前的战斗中捕获的格拉德斯新型机中出现了敌人的士兵。而根据他的说法，他实际上是木连的士兵。此时，位于月球表面的内加尔工厂遭到了木连的袭击。天河明人驾驶新型机展开了防卫战……

初期出击	バッタ×9、[illegible]
	カトンボ[illegible]×2
	母舰木连式战舰
增援A	バッタ×1[illegible]
	テツジン（マジン）×2

本话开始时，エステバリス月面装会单独出现在地图左下方的基地。虽然该机体的命中回避率都很高，但是由于其武器都是有弹数限制的，所以应该尽快派遣补给机或攻击机与其合流。另外，本话中抚子号无法使用メグミ、ミナト两人的精神。初期敌机残余8机时敌方增援A出现。

月球路线 第22话 这是我们的战争·后篇

紧急赶到月球的抚子号和明人一起击退了木连军队。虽然在月球制造的新型战舰遭到了破坏，但是抚子号却使用Y型装备进行了升级。此时，木连再度展开了进攻。战斗中，被木连人白鸟九十九带走的抚子号机组成员小惠两人回到了战场上……

初期出击	[illegible]、ダイマジン
	（カトンボ[illegible]）×2
	母舰木连式战舰
增援A	[illegible]×2
	[illegible]
增援B	[illegible]×15

本话的强制出击机体是エステバリス（アキト）。初期敌人残余8机时敌方增援A出现。击坠ダイマジン后发生剧情，敌方全员撤退。因此需要将ダイマジン留到最后击破。敌方增援B在木连军撤退后出现。

月球路线 第23话 华丽的鲁·凯因

抚子号参加了连合军组织的格拉德斯军传送接点清扫作战。战斗中，D BOY遇到了铁甲勇士·EVIL，也就是他的弟弟慎也。而随后，格拉德斯的大军突然出现在月球轨道，连合军第8舰队覆灭，而月球也在随后的战斗中完全落入了敌手……

初期出击	[illegible]
	[illegible]×4
增援A	[illegible]
	[illegible]×2
增援B	[illegible]×4
	ソロムコ×8、大型战舰×2
	死鬼队SPT×4
增援C	ソムロコ×2、ディマージュ×4
	デザイア、ザオール

本话ブレード和レイズナー强制出击。全灭初期敌人后发生剧情，ブレード撤退。随后敌方增援A出现。デンジン（源八郎）被击坠后敌方全军撤退。敌方增援B随后出现。敌方增援B出现下一回合，レイズナー觉醒V-MAX能力。敌军残余15机时敌方增援C出现。敌方残余20机时胜利条件变更："抚子号抵达地图右方"。达成胜利条件或敌方全灭后本关强制结束。

共通路线 第24话 巨兽

回到地球的抚子号接到了秘银的协助请求，来到港口地区解救秘银的重要干部卡里宁。在这里，他们遇到了使用λ-DRIVER的大型AS。随后，波亚贊星人也带着新型的铠兽士前来进攻。这时，两架神秘的鹰型战斗机出现了……

初期出击	サベージ×4、[illegible]
	[illegible]
增援A	（カニガン、ガルド）×6
	[illegible]）×2、スカールーク
增援B	（カニガン、ガルド、ナマズンゴ）×2

本话中FMP系3机强制出击。击坠初期敌机中的セイナ机后敌增援ベヘモス出现，ARX-7强制移动。敌全灭后发生剧情，敌方增援A出现，己方增援大天使号出现。击坠カガミキリ2机后敌方增援B出现。

共通路线 第25话 骨肉相连的恶魔·前篇

得到了神秘鹰型战斗机所送来的电磁侠强化方案后，两台电磁侠得到了全面的升级。在进行试飞的时候，豹马和健一遭遇了波亚贊人的部队，并从甲青将军那里得知了健一的父亲其实是波亚贊人的情报。然而，豹马却为了掩护健一而受了重伤……

初期出击	[illegible]
增援A	[illegible]（ガルド、ナマズンゴ）×3
	（カガミキリ、デストロイド）×2
	スカールーク
增援B	[illegible]×4
	（カガミキリ、デストロイド）×2
	スカールーク

初期我方只有两台电磁侠，不过只要敌军两机HP降到一定程度以下后就会分别发生剧情。ボルテスV追加武器"超电磁ボールVの字斩り"、コン·バトラ-V追加武器"グランダッシャー"，且敌军两机强制被击坠。随后敌军增援A出现，コン·バトラ-V强制撤退。失败条件变更为"ボルテス被击坠"。（建议之前在己方行动回合时由コン·バトラ来触发撤退的情节，这样才不会导致ボルテス被敌人的增援围攻。）敌军增援A出现两回合后己方大部队赶到（D BOY不可出击）。敌方残余8机时敌增援B出现。从下一关开始コン·バトラ-暂时无法出击。

共通路线 第26话 骨肉相连的恶魔·后篇

刚刚击退波亚贊的部队，众人又侦察到拉达姆兽开始向附近的发电厂集结。战斗中，D BOY和敌方的铁甲勇士缠斗得太久，超过了30分钟的时间限制，进入了暴走状态。连合军派出了人造铁甲勇士来对付暴走的D BOY，但是众人却决定说得他……

初期出击	ラダム兽×12
增援A	ラダム兽×12
	[illegible]カマンエビル
增援B	[illegible]兽×12
增援C	ラダム兽×8、ラダムマザー×4

本话中宇宙骑士系2机强制出击，特殊失败条件为"敌人进入发电厂或强制出击机体被击坠"。初期敌人残余6机时敌增援A于地图右下角出现。敌人残余6机时发生剧情，テッカマンエビル、ブレード脱离。同时敌方增援B出现。敌方全灭后敌增援C出现，ブレード转变为敌方角色。己方增援ソルテッカマン于地图右上角出现。胜利条件变更为"除ブレード外敌全灭"，特殊失败条件追加："击坠ブレード"。从下一关开始，テッカマンブレード暂时不可出击。



www.pumbook

共通路线 第27话 浮上

奥尔方开始从海底浮上，连合军以诺维斯方舟为首组织了生命之网作战，想要抑制住奥尔方的动向。抚子号和大天使号分头展开了行动。但是在他们前进的道路上，格拉德斯人的SPT出现了，英二的姐姐朱丽亚也出现在了当中……

初期出击	[illegible] ×12、[illegible] [illegible]
增援A	[illegible] ×12

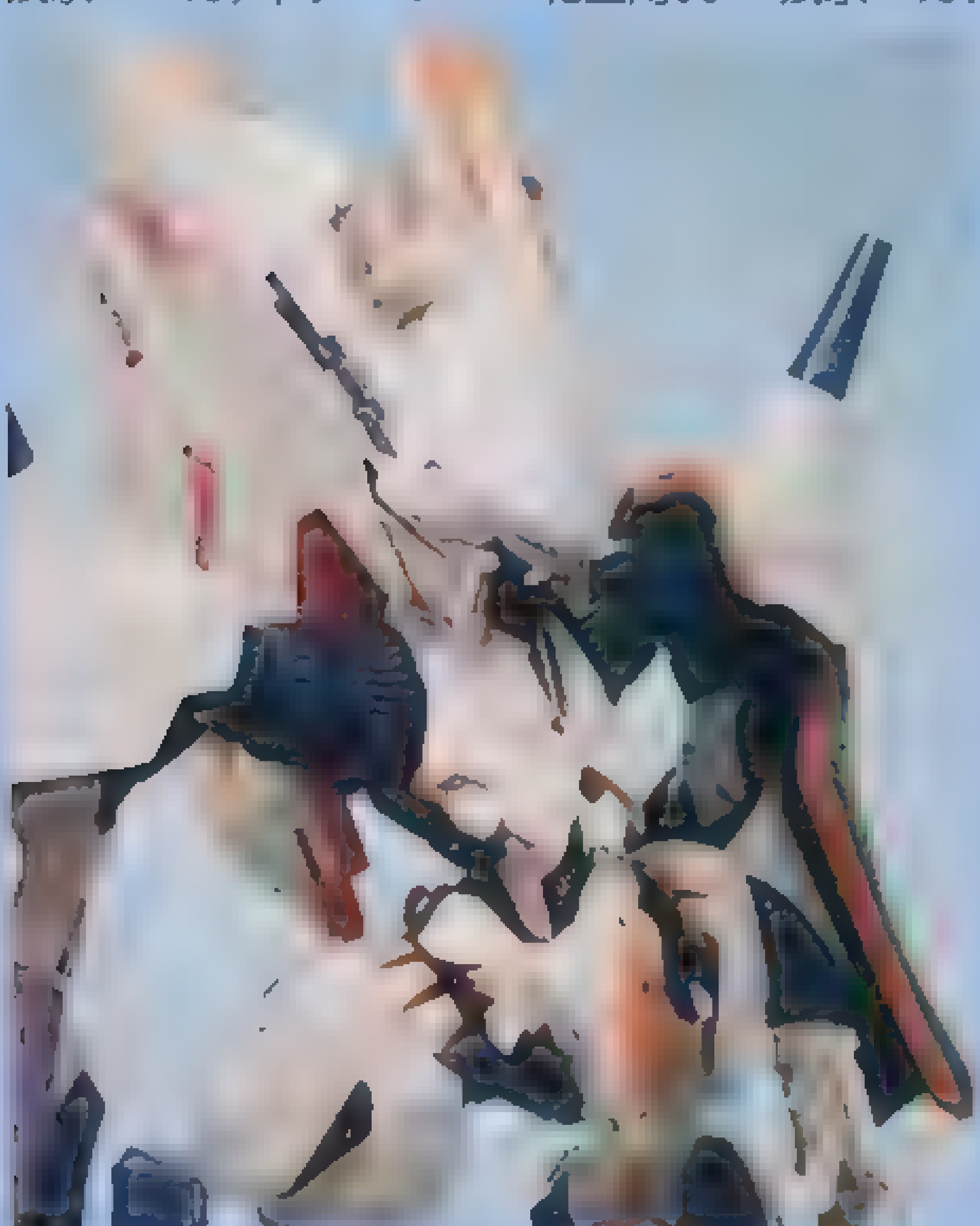
正式进入战斗地图前需要选择跟随抚子号还是大天使号进行作战。无论选择哪方战斗地图和敌人都不会发生变化，但是初期己方出击机体会有所不同。选择跟随大天使号后，カガリ会驾驶ストライクルージュ强制出击，且SEED系追加可换乘机体M1アストレイ1机（选择跟随抚子号则可在过关后取得），但初期可选择的机体数比选择抚子号要少1个。不过选择抚子号则无法使用SEED系的角色。双方共通的强制出击机体是レイズナー和ユウ・ブレン。击坠所有敌机（或除ブラッディカイザル外的所有敌机）后发生剧情，敌方增援A出现（同时ブラッディカイザル撤退）。ブラッディカイザル带有强化部件“ENメガチップ”。己方ユウ・ブレン强制撤退。敌机残余8机时增援A三度出现。敌方第3次出现增援A时己方增援ユウ・ブレン出现。胜利条件变更：“击坠ジョナソン机”。

共通路线 第28话 黑幕的背后

生命之网虽然成功抑制住了奥尔方，但是伊佐未勇却在随后与姐姐的战斗中被传送到了北欧地区。在这里，一个名叫奈丽的女孩救下了勇，并让他领悟了和BRAIN对话的力量。此时乔纳森驾驶着强大的巴隆佐出现在了勇和奈丽的面前……

初期出击	[illegible]
增援A	スカルガンナー×8 [illegible]×4、カトンボ×2
增援B	ソロムコ×6、ディマージュ×4 死鬼队SPT×4、大型战舰×2 ザザイ[illegible]

初期己方只有主角机、ユウ・ブレン和ネリー・ブレン，主角机不能更换副机师。ユウ・ブレン的HP残余27.5%，ネリー・ブレン和主角机HP残余55%，ネリー・ブレン为NPC、主角机无法飞行。バロンズゥ的第一目标是ネリー・ブレン，需要令勇移动到ネリー・ブレン旁进行援护。两回合后发生剧情。ネリー・ブレン与ユウ・ブレン融合，バロンズゥ撤退、敌方增援A出现。主角机再度恢复飞行能力。两回合后己方大部队出现（ムウ、魔神系和ゼオライマー不可出击），ダンクーガ强制出击。敌方残余6机时敌方增援B出现。



共通路线 第29话 地狱城的激斗！

我方终于对赫尔博士的大本营发动了最后的攻击。抚子号、大天使号以及秘银的潜水母舰“玩具盒子”大军压境，任凭赫尔博士有再多的机械兽也不是对手。在激战中，弓教授送来了魔神皇帝的飞翼装备，同时也解开了它最后的封印……

初期出击	[illegible] （ダブラスM2、[illegible]K7、サベージ）[illegible]
增援A	シャドウ×6、[illegible]ドウ・ザイート （ダブラスM2、ガ[illegible]K7、ドラゴナメオ）×2
增援B	[illegible]×4、[illegible] [illegible]
增援C	ガラダブラMK01×6、[illegible] 地狱王ゴードン

本话中FMP系宗介机和マオ机、魔神系3机强制出击。第2回合敌方增援A出现。第4回合敌方增援B出现，己方大部队出现。ヴェノム的HP降至一定程度后发生剧情，マオ被击坠，ヴェノム强制移动至宗介旁。敌方全灭后ゼオライマー和敌机ローズセラヴィー出现。ローズセラヴィー的HP降至一定程度后会自动回复至最大值。击坠ローズセラヴィ后发生剧情。ビューナスA移动至抚子号旁成为敌机，抚子号HP减半、敌方增援C出现。将地狱王的HP削减到一定程度后发生剧情。大魔神被击坠，己方增援ミリオンα于地图西北方出现，魔神皇帝追加飞翼装备和新武器。击坠地狱王后其HP回复45000，需要再次击坠。

共通路线 第30话 被夺走的女神

在赫尔博士的大本营俘获的敌人九龙联合秘银内部的叛徒占领了潜水母舰达南，并强行将母舰驶入札夫特的势力圈。特务分舰队紧急出动去营救达南以及秘银的众人。在战斗中，塞奥莱玛和3台新的八卦机器人也出现在了战场上……

初期出击	ディン×9、ゲーツ×6、ゾノ×3 母舰ボスゴロフ级
增援	シャドウ×10、ベヘモス×3 ヴェノム、八卦ロボ×3

初期母舰トゥアハー・デ・ダナン为第三方势力，而特殊失败条件为该母舰被击坠。所以需要派一名高运动性的机体赶去救援，比如レイズナー。初期敌军全灭后敌方增援A在地图左上角的陆地部分出现。己方增援ARX-7、ゼオライマー强制出击，ARX-7完全觉醒ラムダ・ドライバー能力。同时母舰トゥアハー・デ・ダナン转变为己方机体。山のバーストン的HP小于4900时撤退，雷のオムザック的HP小于5200时撤退，地のディノディロス的HP小于4100时撤退。敌军全灭或撤退后发生剧情，ヴェノム出现。胜利条件变更：“ヴェノム出现后4回合内让一己方战舰抵达指定地点”。ヴェノム残余HP10，但是不能将其击坠，否则强制GAME OVER。

共通路线 第31话 命运之楔

之前的战斗中扎夫特军队发送了支援请求，众人还没来得及撤离就遇到了扎夫特的大军，而克鲁泽队的4台高达也随后赶到了。战斗中，吉良杀死了掩护阿斯兰的扎夫特机师尼科尔，这使得他的内心受到了不小的冲击……

初期出击	ディン×9、ゲーツ×6、ゾノ×3 母舰ボスゴロフ级
增援A	[illegible]×12、ディン×6 高达×4

本话ストライク（キラ）强制出击，由于地图上半部多水，所以需要事先换装。初期敌军残余9机时敌增援A出现，胜利条件变更为“击坠アスラン机”。达成胜利条件后本关强制结束。

在进入整备界面前需要选择分支。SEED系、BP系、两大电磁侠和ゼオライマー会留在日本，SPT系、宇宙骑士系和机动战舰系则前往北美，其余队员将随主角的选择进入分支。（此路线选择关系到部分隐藏机体的取得，具体请参看隐藏要素部分。）

日本路线 第32话 怨念的终焉

铁甲龙的幽罗帝决定发动最终的攻势，破坏全世界的电脑网络系统，令整个地球陷入混乱。留在日本的大天使号决定和秋津正人一起前往塔克拉玛干沙漠与铁甲龙做最后的决战。这时，神秘的骑士军团再度出现在了战场上……

初期出击	シャドウ×10、ベヘモス×2 八卦ロボ×3
增援A	シャドウ×10、ベヘモス×2 [illegible]
增援B	[illegible] ヴォルレント

本话强制出击的机体为主角机和ゼオライマー。进入战斗地图后首先要选择主角机的副机师。击坠“雷”后，“地”的HP全回复，且追加铁壁、集中、必中和热血效果；击坠“地”后，山的HP会全回复，并追加铁壁、集中、必中和热血效果；若使用地图兵器同时击坠3台八卦机器人，则山会强制HP全回复，并追加铁壁、集中、必中和热血效果。敌方全灭敌军增援A出现。ハウドラゴン（或グレートゼオライマー）的HP降到一定程度后HP和EN全回复。击坠幽罗帝后ゼオライマー强制撤退。敌全灭后敌方增援B出现，胜利条件变更：“击坠ヴォルレント”。

北美路线 第32话 战栗！5个铁甲勇士

抚子号带领众人前往外宇宙开发机构，而关押D BOY的基地突然同时受到4名铁甲勇士的袭击！在外宇宙开发机构指挥官弗里曼的帮助下，D BOY重新获得了自由，并参加了这次战斗。而驾驶人造铁甲勇士1号机的巴尔扎克却在战斗中失踪了……

初期出击	ラダム兽×12、ラダ[illegible]
增援A	ラダム兽×6、ラダム[illegible]
增援B	[illegible]
增援C	[illegible] ヴォルレント

进入战斗地图前需要选择レイズナー的型号，A型为强化型，B型为可变型。本话战斗开始时强制

www.plumbook.cn

出击机体为ソルテッカマン2机。第3回合发生剧情，敌增援A出现，ソルテッカマン1号机被击坠。第4回合己方大部队出现，ソルテッカマン2号机强制移动。主角机强制出击，出击前需要选择副机师。敌人残余12机时敌增援B出现，己方增援ブレード出现。敌全灭后敌增援C出现，胜利条件变更："击坠ヴォルレント"。

共通路线 第33话 对决！恶魔高达军团

多蒙等5人扑克同盟成员决定前往僻静的山地进行武艺修行。在那里，他们遇到前来偷袭的恶魔高达以及东方不败。在神秘蒙面客的引导下，多蒙领悟了明镜止水的能力，并得到了黑骑士送来的新机体神高达。这次他终于击败了东方不败和恶魔高达……

初期出击	[illegible]×16
增援A	[illegible]×16
	天剑绝刀、狮王争霸
增援B	[illegible]×8
	恶魔高达、师匠高达
增援C	[illegible]×6
	天剑绝刀、狮王争霸、师匠高达

本话开始时G高达5机强制出击，通过互相援护攻击快速进入超级模式后就会轻松很多。敌方残余8机时敌方增援A出现，己方大部队于地图右下角出现。敌方全灭后敌增援B出现。闪光高达强制移动，并觉醒明镜止水能力。敌全灭后敌增援C出现，多蒙换乘神高达。胜利条件变更："击坠师匠高达"。

共通路线 第34话 真实的侵略者

前往太平洋小岛调查传送接点的特务分舰队突然受到了木星蜥蜴的攻击。而随后铁甲勇士·EVIL带领拉达姆兽也追赶D BOY的妹妹美雪来到了这里。在整备班的努力下，D BOY得到了强化型的波尔迪加地，并一举击退了所有敌方的铁甲勇士。

初期出击	[illegible]×1[illegible]
增援A	ラダム兽×10、ラダムマザー×5
	テッカマン×4

初期ARX-7、M9（マオ）、エステバリス（リョーコ）、スカイグラスパー（ムウ）和两大母舰强制出击，母舰不可移动。初期敌人全灭后敌增援A出现。己方ブレード、レイピア以及大部队增援出现。击坠テッカマンエビル后ブレード追加新武器。

共通路线 第35话 恸哭的天空

行军中的特殊分舰队突然受到了克鲁泽队的伏击，大天使号受到了重创。为了替尼科尔报仇，阿斯兰启动了圣盾高达的自爆装置，而大和吉良则消失在了爆炸之中。随后，英二的姐姐朱利亚也跟随格拉德斯的部队来到了战场上……

初期出击	（バクゥ、ディン）×9
	高达×3
增援A	ゾロムエ×10、ディマージュ×5
	[illegible]ヂデュカイザル、死鬼队SPT×4

ストライク（キラ）、レイズナー、スカイグラスパー（ムウ）强制出击，初期大天使号HP极低且无法移动。击坠アスラン机后发生剧情，ストライク强制撤退。敌全灭后敌增援A出现。将ブラッディカイザル以外的敌机全部击坠后发生剧情，ブラッディカイザル被强制击坠。

共通路线 第36话 波色子跳跃

为了参加北太平洋传送接点扫讨作战而单独行动的抚子号突然收到了木连的攻击，对方使用了波色子跳跃炮进行攻击。抚子号无奈之下撤退到了宇宙空间，并决定利用天河名人的生体波色子跳跃能力发动奇袭，一举破坏敌人的跳跃炮……

初期出击	[illegible]×12、[illegible]×2
	[illegible]×4、[illegible]木连战舰
增援A	[illegible]×12、[illegible]×6
	[illegible]×2

本关开始ゼオライマー正式回归。エステバリス（アキト）和D BOY强制出击，母舰为抚子号。由于本话为宇宙关，所以需要提前为アキト机换装。击坠木连战舰后敌方全员撤退，敌增援A出现。

本话战斗结束后需要选择下一话的分支。SPT系、BP系和コン・バトラー将随大天使号前往阿拉斯加，而FMP系、ゼオライマー则随抚子号进行和平交涉。G高达系将随主角的选择进入分支，其余系角色下关不可使用。

阿拉斯加路线 第37话 从天而降之剑

连合军高层打算以阿拉斯加本部以及大天使号作为诱饵，使用秘密武器一举将前来进攻的扎夫特军歼灭。众人在最后关头得知了这个计划，在复归的大和吉良的帮助下迅速撤离了阿拉斯加本部。但是扎夫特军却遭到了毁灭性的打击……

初期出击	[illegible]×6、[illegible]×3、[illegible]×4
	[illegible]×2
增援A	[illegible]×6、[illegible]×6、[illegible]×4

第三方	リュンピー×9、[illegible]
	（ガンジャール、[illegible]
	ルレント）×2

本话主角机强制出击。初期的特殊失败条件为敌机进入指定防守区域。初期敌人残余8机时，敌方援军出现，配置和初期出击敌机一样，不过分布于地图右岸。敌方残余8机时第三方势力出现。击坠ラフトクランズ后第三方势力撤退。敌增援A出现。胜利条件变更：4回合内令战舰到达地图最下端。

和平交涉路线 第37话 被称为"故乡"的地方

决定和木连人进行和平交涉的抚子号突然遭到了军队的强行镇压，幸好众人及时逃出。在秘银的帮助下，尤利嘉等人策划了抚子号夺还计划。战斗中，波亚赞星人和神秘敌人"神怒"再度出现，众人合力击退了敌人，夺回了抚子号。

初期出击	[illegible]×12
增援A	[illegible]×6

第三方	（ガルド、ナマズ[illegible]
	キリ、デストロイド、スカ[illegible]×2
增援A	リュンピー×9、ラフトクランズ[illegible]
	（ガンジャール、ドナ・リュン[illegible]
	ルレント）×2

本关全部角色强制出击，初期登场机体为机动战舰系4机和FMP系3机。特殊胜利条件为"4回合内令アキト机进入指定区域"。达成胜利条件或敌全灭后发生剧情。アキト机强制移动，抚子号出现。敌方增援A和第二方势力出现，己方G高达5机和ゼオライマー出现。击坠任一第三方势力的母舰スカルーク后，第二方全军撤退。随后第三方增援A出现、主角机出现。ラフトクランズ的HP减至5000以下敌全军撤退。

共通路线 第38话 选择道路之时

连合军向奥布发动了总攻击，在这里再度合流的大天使号和抚子号决定帮助奥布渡过这次危机。在混乱的战局中，神怒的部队再次出现。主角的机体在和敌人指挥官的对决中遭到了严重的损坏。黑骑士阿兰则为主角带了神秘的留言……

初期出击	ストライクダガー×9
增援A	[illegible]×10
	高达×4
增援B	[illegible]×8
第三方	リュンピー×8、（ガンジャール、ドナ・
	リュンピー）×2
	[illegible]×3、[illegible]

主角机、神高达、自由高达和Aストライク（ムウ）强制出击。第2回合敌方援军A出现，同时己方增援バスターガンダム出现在大天使号旁。击坠连合军3小强中任一机后3人同时撤退。敌方残余8机时第三方势力出现。第三方势力出现下一回合后敌增援B出现，己方增援正义高达出现。将除アレンビー机以外的所有连合军消灭，アレンビー强制撤退。击坠ヴォルレント（ジュア＝ム）后己方增援宇宙骑士系3机出现。ラフトクランズ的HP在5000下时撤退。

共通路线 第39话 不灭的灯火、逝去的生命

连合军再度向奥布发动了进攻。虽然大天使号和抚子号的众人为了保卫奥布而展开了作战，但是面对源源不断的连合军，奥布被攻占只是迟早的问题了。最后关头，奥布前代表乌兹米·阿斯哈让众人迅速撤离现场，而他自己则启动了自爆装置……

初期出击	ストライクダガー×15
增援A	ストライクダガー×15
	高达×3

自由高达、正义高达、ストライク（ムウ）、バスターガンダム、ソルテッカマン1号机、ダンクーガ强制出击，初期主角机不可出击。初期敌人残余8机时敌增援A出现。主角机以后继机形态出现，ダンクーガ合体为ファイナルダンクーガ。

共通路线 第40话 交错而过的命运

在撤离奥布的途中，众人侦测到了波亚赞星人的秘密基地。在这里，众人和海涅尔王子展开了最后的决战。在这次战斗中，刚健一发现，原来海涅尔王子竟然是自己同父异母的哥哥！战斗的最后，海涅尔王子消失在了坍塌的地下城中……

初期出击	（カニガシラ、ナマズ、ジゴ、ガルド、カガキリ、デストロイド）×4
	スカールーク
增援A	[illegible]
	[illegible]×2
增援[illegible]	[illegible]
	[illegible]×2

&3DM-SM
www.plumbook

本话ボルテスV强制出击，G高达系5机不可出击。全灭初期敌军后敌增援A出现。击坠敌军2机后敌增援B出现。虽然本关无法使用G高达系的机体，但是由于主角周换了后继机，敌方部队也没有特殊防御能力，所以战斗起来比较轻松。

共通路线 第41话 泪之兄弟拳！东方不败在拂晓死去

追踪东方不败的多蒙等人被高达武斗会专用的擂台结界封闭了起来。多蒙在这里领悟了东方不败流的最终奥义石破天惊拳，也了解了恶魔高达的真相。在突破结界赶来的众人的支援下，多蒙终于亲手打败了被DG细胞控制的师傅东方不败……

初期出击	デスアーミー×27 天剑绝刀、霸王争霸
增援A	デスアーミー×19、ノーベルガンダムB 恶魔高达、师匠高达、グランドマスター×2

初期G高达系5机强制出击。初期敌军残余10机时敌增援A出现，己方增援ライジングガンダム在地图右下方出现。令ライジングガンダム靠近ノーベルガンダム可出现"说得"指令。恶魔高达的HP降至一定程度后HP全回复。本关的胜利要诀在于充分利用G高达系丰富而强大的合体技。

共通路线 第42话 那人的疯狂

在夏皮洛的建议下，格拉德斯军决定使用臭氧层破坏兵器攻击地球。负责侦察工作的英二驾驶蕾兹纳察觉到这一情况后立刻赶去制止。在废弃的殖民卫星中，夏皮洛和死鬼队带领着格拉德斯的SPT部队在这里等待着众人的到来……

初期出击	ソロムコ×6、ダルジ[illegible] （ディマージュ、[illegible]战舰）×3
增援A	ソロムコ×12、死鬼队SPT×3 （ディマージュ、[illegible]）×[illegible]
增援B	（ソロムコ、ディマージュ）×8 ブルグレン×4、デザイア

レイズナー（和グライムカイザル）强制出击。本话敌人比较分散，分别位于地图4角，而己方出现地点在地图中央。因此需要将战斗力分散开来。初期敌人全灭后敌增援A出现。敌军残余15机时敌增援B出现。SPT系的敌人本身回避率就比较高，加上占据了殖民卫星的优势地形，所以一定要派出高命中率或有"必中"指令的角色对抗才行。

共同路线 第43话 月球的阴暗面

在前往和平交涉地点的途中，月球上发生了不寻常的现象。格拉德斯军在神怒的时间兵器攻击下连连败退。为了防止格拉德斯向木连求助而影响和平进程，众人决定先去解决神怒的问题。战场上，与D BOY同样BLASTER化的铁甲勇士EVIL出现了……

初期出击	[illegible]ュシピー×12、（ドナ[illegible]）ュシピー ガンジャール）×3 ヴォルレント×2、ラフトクランズ
增援B	[illegible]×12、[illegible] [illegible]

主角和ブレード强制出击。初期敌人全灭后敌增援A出现。本身这一关并没有什么特别的难点，问题主要在于原创系敌人的特殊防御能力以及高命中回避率，如果有"必中"和"直击"就会轻松许多。

本话战斗结束后需要选择分支。宇宙骑士系将随大天使号前去讨伐ラダム兽，而SPT系则会随扶子号前去进行和平交涉，其余人等则跟随主角的选择进入分支。这次的分支关系到几个人物的生存状况，具体请参看隐藏要素部分。

拉达姆路线 第44话 螺旋的邂逅

前往L4宙域讨伐拉达姆兽的大天使号正在废弃殖民卫星进行补给之时，由巴吉露露担任舰长的主天使号作为连合军的叛乱镇压部队追踪而至。就在这废弃殖民卫星的内部，吉良和穆从克鲁泽口中得知了关于他们身世的重大秘密！

初期出击	ストライクダガー×10、（デルフィニ[illegible] [illegible]）×4
增援A	ストライクダガー×15、高达×3 母舰ドミニオン

第三方	MS×16、[illegible]AS 母舰ナスカ级

正义、自由、バスター、ストライク（ムウ）和永恒号强制出击，永恒号无法移动。击坠2台敌机后发生事件，正义、バスター、ストライク暂时撤退。初期敌人全灭后敌方增援A、第三方势力出现，自己机体自由、バスター回归战线。击坠连合军全部高达或击坠ドミニオン后，连合军全军撤退。击坠クルーゼ机后，第三方全军撤退。

拉达姆路线 第45话 黑暗与死亡的命运

和拉达姆之间的决战终于到来了！如果D BOY他们不能成功地摧毁拉达姆的母舰，遍布地球各处的拉达姆树很快就会开花。到时候整个地球就会被拉达姆侵占了！但是，对D BOY来说，这场决战也意味着他必须亲手打倒自己的兄长和弟弟……

初期出击	[illegible]12[illegible] [illegible]
增援A	[illegible]×12
增援B	[illegible]×12[illegible]

本话ブレード、人造铁甲勇士2机强制出击。击坠テッカマンソード后发生剧情，人造铁甲勇士1号机强制被击坠。敌方增援テッカマンエビル出现，ブレード强制移动。敌方增援A出现在中央的狭窄通道处。为了防止ブレード被孤立，需要尽快使用地图兵器将其清除，推荐使用ゼオライマー。全灭敌军后敌增援B出现。胜利条件变更："击坠オメガ"。

和平交涉路线 第44话 哪里都有"正义"

尤利嘉等人跟随白鸟九十九前往木连的母舰进行和平谈判，没想到对方的草壁中将设下了陷阱，白鸟也遭到暗杀。一心求和的抚子号被木连和格拉德斯的联合部队包围了起来。危急时候，内加尔的赤月社长驾驶着内加尔公司的3号舰赶到了战场……

初期出击	[illegible]×9、[illegible]×2 [illegible] 木连式战舰
增援A	[illegible]×9、[illegible]×2 [illegible]×2 木连式战舰[illegible]
增援B	[illegible]×9、[illegible]×9[illegible]×3 [illegible]×2 [illegible] 木连式战舰

若达成大豪寺凯生存的条件，则本关开始时他会作为支援角色登场（不算在15名登场名额内）。第2回合敌方增援A出现。敌军残余12机时敌增援B出现。大豪寺凯初期位于地图中部，最好先往母舰这边撤退以寻求支援和能量补充源。本话的敌人都具有D力场，最好多使用直击。

和平交涉路线 第45话 惟一的"妙法"？

位于火星极冠的神秘遗迹终于显露出了真正的用途，原来那就是古代文明人用来进行时空传送的核心装置。为了得到这个装置，木连和格拉德斯分别展开了进攻。不过，在众人的奋战下，遗迹终于保住了。尤利嘉决定将遗迹的中枢机构留在抚子号上……

初期出击	[illegible]ッタ×18、（カトンボ、ヂヲジン）×4 （[illegible]ヂジン、木连式战舰）×2 ダイ[illegible]
增援A	ソロムコ×8、ブルグレン×4 死鬼队SPT×4、ディマージュ ザカール、デザイア

レイズナー和Fダンクガー强制出击，エステバリス（アカツキ）作为支援角色登场。将デンジン的HP削减到1650、ダイマジン的HP削减到1870（或击坠其中任一机）后，3台BOSS机全部撤退。消灭残余敌军后敌增援A出现。

共通路线 第46话 破灭之扉

为了让人类尽快灭亡，神怒将中子干扰取消器的设计资讯泄露给了连合军以及蓝波斯菊。连合军由此得以再度使用核武器。他们用核弹毁灭了扎夫特防卫要塞，更打算直接攻击PLANT。重新合流的抚子号和大天使号决定阻止连合军的进攻……

初期出击	核弹×15、デルフィニウム×2、ストライクダガー×3
增援A	[illegible]ピクス×10、ストライクダガー×8、高达×3 ドミニオン

第三方	[illegible]ン×6、ナスカ级
增援A	[illegible]×6、デュエルガンダムAS
增援B	[illegible]ー×12、（ドナ[illegible]リュシピー [illegible]）×3 （ヴォルレント、ラフトクランズ）×2

主角机、正义流星装、自由流星装、Aストライク（ムウ）、バスターガンダム强制出击，特殊失败条件为让核弹进入指定区域。全灭核弹后敌方和第三方增援A出现。全灭敌军后第三方撤退，敌增援B出现。

本话战斗结束后要进行分支选择，SPT系和宇宙骑士系将随大天使号留在宇宙，而BP系则会跟随扶子号回到地球，其余角色将随主角的选择进入分支。

宇宙路线 第47话 终末之光·前篇

为了报复连合军使用核弹进行攻击，扎夫特方面启动了终极兵器创世纪，并以此毁灭了约一半的连合军部队。双方的战斗进入了白热化状态。为此，大天使号不得不留在宇宙独自应对这种疯狂的局势，同时阻止连合军与扎夫特……

初期出击	[illegible]
增援A	[illegible]

第三方	メビウス×14、ストライク[illegible]
增援A	ストライクダガー×6、高达×[illegible]
	ドミニオン

本话永恒号、正义流星装、自由流星装强制出击。敌方残余8机时敌增援A出现。第三方残余8机时第三方增援A出现。击坠全部敌军或全部第三方部队后本关强制结束。对手都是MS系的敌人，HP不高，所以很好对付。第三方方面有3台高达和母舰主天使号，想要赚取经验值和资金的玩家可以以他们为攻击目标。

宇宙路线 第48话 终末之光·后篇

创世地的第二次攻击毁灭了集结在月球的连合军。负隅顽抗的蓝波斯菊盟主决定用最后的核弹直接攻击PLANT。如果这次攻击成功实施了，那么扎夫特方面势必要用创世地直接进攻地球。于是大天使号立刻赶往PLANT阻止核弹攻击部队……

初期出击	[illegible]×15、[illegible]AS
	母舰ナスカ级×2

第三方	メビウス×10、ストライクダガー×6
	高达×3、母舰ドミニオン
增援A	[illegible]×6、ストライクダガー×2
增援B	[illegible]タ×9、カトンボ×3

本话正义流星装、自由流星装和Aストライク（ムウ）强制出击。本话的特殊失败条件为"第三方核攻击部队抵达指定区域"。第三方的メビウス被击坠后会露出核弹的本体。核弹本身虽然HP不高，但是其命中率却是100%且攻击力极高，所以在击坠メビウス后一定要立刻破坏掉核弹的本体。第3方部队残余6机时第三方增援A出现（共出现3次）。全灭第三方后发生事件，则デュエルガンダムAS强制撤退，敌方增援プロヴィデンスガンダム出现，キラ机强制移动。第三方增援B出现。

地球路线 第47话 移动的山脉

奥尔方突然离开了海洋，从中国地区上了大陆。诺维斯方舟上的BP们纷纷感应到了这一点，自己来到了奥尔方的身边。与此同时，自称为新生迈锡尼帝国暗黑大将军的人也率领大军赶到了那里，企图将奥尔方占为己有……

初期出击	[illegible]×21
增援A	[illegible]×17、[illegible]

第三方	[illegible]×6
	[illegible]ーディアス、ドレイドウ、[illegible]

勇、比玛、カント、ナッキィ4人的BP以及魔神皇帝强制出击。全灭初期敌军后第三方势力出现在地图左下角。比玛机暂时撤退。胜利条件变更为：4回合内令勇、カント、ナッキィ3机到达指定地点。达成胜利条件后发生剧情，敌方增援A出现。胜利条件变更："击坠クインシィ机"。比玛机回归战线。达成胜利条件以后本话强制结束。所以如果不想赚取资金和经验值可以完全不理会第三方势力。

地球路线 第48话 飞翔

奥尔方在巴隆的控制下逐渐开始向宇宙飞出。虽然之前连合军用核弹威胁回收者交出奥尔方的计划失败了，但是迈锡尼帝国却没有放弃夺取奥尔方的打算。于是抚子号、迈锡尼帝国和回收者们在飞翔的奥尔方上展开了最后的决战。

初期出击	[illegible]×12、[illegible]
增援A	[illegible]×10、[illegible]

第三方	[illegible]×4
	[illegible]
	无敌要塞[illegible]

勇、比玛和甲儿强制出击。第三方和敌军分别位于地图左右两边，而己方会在地图上方出现。击坠无敌要塞后，第三方增援暗黑大将军出现。击坠バロンズゥ后敌增援A出现。敌军全灭后敌增援ハイパーバロンズゥ出现在地图右方。第三方的战斗兽HP较高，但是没有特殊防御能力；而敌军的グランチャ部队正好与之相反，需要针对两方不同的特性派出相对应的作战人员。

共通路线 第49话 在憎恶的尽头

在创世地这边，PLANT最高评议会议长已特里克·扎拉决定摧毁飞向宇宙的奥尔方，而木连的草壁中将以及格拉德斯的残党部队决定夺取这个强力的兵器以攻击地球。合流到一起的大天使号和抚子号不得不同时面对数个不同的势力……

初期出击	[illegible]タ×6、ソロムコ×4
	[illegible]ボ（ブルグレン）×2
增援A	ソロムコ×4、ブルグレン×2
	[illegible]
	[illegible]×2
	死鬼队SPT×4、ザカール、かく[illegible]

第三方	[illegible]
增援A	[illegible]×8、[illegible]×4
	[illegible]级×2、[illegible]

正义流星装、自由流星装和レイズナー强制出击。イザーク会驾驶デュエルガンダムAS作为支援角色出场。初期敌人全灭后敌增援A和第三方部队出现，而第三方部队不会攻击己方。击坠かぐらづき后第三方势力撤退，デュエルガンダムAS撤退（过关后正式加入）。第三方势力增援A出现。敌全灭后过关。

共通路线 第50话 百亿之夜与千亿之暗

木连和格拉德斯人改变了战略，而创世地也被摧毁了，加上连合军方面的强硬派大多数都已经在之前的战斗中战死了，地球圈的各个势力暂时进入了和平协商阶段。此时，月球方面发生了异变。神怒终于要展开最后的作战了！

初期出击	[illegible]×16、[illegible]×4
	[illegible]ル、ヴォルレント）×2
	[illegible]
增援A	[illegible]×12、[illegible]
	[illegible]ヴォルレント）×2
	ズィー=[illegible]

本话主角机强制出击。初期敌人全灭后敌增援A出现。从本话开始，后面的敌人都是原创系角色。本关没有特别的难点。

共通路线 第51话 冰冷的世界·前篇

在希望和平的神怒王女紀夏娜的带领下，众人进入了月球的中心，也就是神怒一族的母舰。而此时，骑士芙·露等人已经接到总代骑士古·拉顿的命令，启动母舰。这样一来的话，月球表面就会彻底破碎，从而给地球带来无法估量的破坏……

初期出击	リュンビー×16、（ガン[illegible]
	ナ・リュンビー）×4
	ヴォルレント×3
增援A	リュンビー×8、（ガンジャール、ドナ・
	リュンビー）×4
	ヴォルレント×7、ラフトクランズ

主角机强制出击，进入战斗前需要选择副机师。需要注意，这次选择了副机师后，在最后两关中就无法再更换了。初期敌机残余10机一下时敌增援A出现，胜利条件变更："击坠ラフトクランズ2机"。失败条件追加："敌增援出现后10回合内未达成胜利条件"。本话的作战地图是在神怒的母舰内部，若派机动战舰系角色出场需要换成合适的装备。原创系敌人回避和命中率较高，加上BOSS机具备特殊防御能力，所以需要经常使用集中、必中和直击等能力。

共通路线 最终话 冰冷的世界·后篇

眼看母舰启动失败，古·拉顿做出了最后的决定：利用母舰的能量令自己的座机再生，然后发动最后的作战。这样的举动极有可能令母舰中神怒一族的人工冬眠机构失去能量供应，导致一族的灭亡。为了人类的未来、为了神怒一族的生命，众人都做好了决战的心理准备……

初期出击	リュンビー×12、（ガンジャール、ド
	ナ・リュンビー）×6
	ヴォルレント×7、ズィー=ガディン
增援A	リュンビー×8、（ガン[illegible]ール、ド
	ナ・リュンビー）×4
	ヴォルレント×2、オルゴンエクス
	トラクター×4

主角机强制出击。击坠ズィー=ガディン后，ズィー=ガディン变形并强制移动至地图最上方。将变形后的ズィー=ガディン的HP削减到一定程度后发生剧情。

ズィー=ガディン的HP全回复，且无法造成进一步伤害。同时敌方援军A出现。己方支援角色アル=ヴォン机出现。必须先破坏4个オルゴンエクストラクター才能解除ズィー=ガディン的HP回复能力。击坠全部オルゴンエクストラクター后，胜利条件变更为："击坠ズィー=ガディン"。达成胜利条件后残余敌军强制撤退。游戏完成。



研究篇

通关特典 CLEAR BONUS

完成游戏后系统会提示存档。之后，只要读取此通关存档就可以开始新一周目的游戏。在进行主角设定时，玩家可以自由配置主角的6个精神指令，并能够自由设定敌人机体的改造阶段。进行多周目游戏时，之前所选择的注目作品依然会得到保留(无法再次选择)，玩家可以选择另外3部作品进行注目。进入游戏后，之前游戏中机体的改造状况会得到继承，角色的击坠数和PP值加成状态会得到保留，金钱只继承上一周目通关时的金额，强化部件和技能芯片不保留。男女主角之间的击坠数和PP值加成不会相互继承，不同主角机之间的改造状况也不会继承。

当玩家使用3部主角机各通关一次后，开始四周目时还能选择ヴォルレント作为主角机。





隐藏要素 SECRET

グライムカイザル（ゲイル）
- ○ 第3话英二说得盖尔
- ○ 第4话再次用英二说得盖尔
- ○ 第4话后半选择"赞同"
- ○ 第10话结束后跟随大天使号行动，第14话让英二与盖尔战斗，并发生V-MAX发动的情节
- ○ 第39话加入

ブラッディカイザル（ジュリア）
- ○ 第20话英二说得驾驶ブラッディカイザル的？？？
- ○ 第27话除ジュリア外敌全灭，令其自动撤退
- ○ 第35话除ジュリア外敌全灭，令其被强制击坠
- ○ 若没有达成ゲイル加入的条件则第39话加入，否则会作为剧情人物出场

强化型レイズナー／レイズナーmk-2
- ○ 北美路线第32话开战前可以在レイズナー的强化型和mk-2中任意选择一台
- ○ 如果不去北美，则只能获得强化型レイズナ

Xエステバリス
- ○ 第31话结束后走北美路线即可入手

ガイ＆白鸟九十九
- ○ 第20话结束后选择月球路线
- ○ 第43话结束后选择和平交涉路线
- ○ 第44话ガイ作为支援角色出现
- ○ 第44话结束后九十九也生存了下来（剧情人物）

BONG太
- ○ 第24话让宗介亲自击坠（不能靠援护）ベヘモス
- ○ 第29话让宗介亲自击坠ザイードル机
- ○ 第30话让宗介亲自击坠ヴェノム
- ○ 第34话开始时自动获得。

ソルテッカマン1号机改
- ○ 拉达姆路线第45话用バルザック机击坠ソード，则过关后生存。

テッカマンレイヒア（ミユキ）
- ○ 第34话用ブレード亲自击坠エビル
- ○ 第36话用ブレード亲自击坠アックス
- ○ 第43话结束后加入（与第43话的击坠事件无关）

ノーベルガンダム（アレンビー）
- ○ 第38话全灭其余连合军令其强制撤退
- ○ 第41话用レイン对アレンビー进行说得，然后击坠（没有特定人员限制）
- ○ 第41话结束后加入

ストライクIWSP换装
- ○ 第10话结束后选择大天使号路线
- ○ 第36话结束后选择阿拉斯加路线
- ○ 第38话开始前入手

グレートゼオライマー
- ○ 到第32话为止，非强制出击时不派ゼオライマ出击
- ○ 扶子号路线第13话用ゼオライマ—亲自击坠"风"
- ○ 地上路线第21话中用ゼオライマ—亲自击坠"水"、"火"
- ○ 第29话用ゼオライマ-亲自击坠"月"
- ○ 日本路线第32话用ゼオライマ—亲自击坠"山"、"地"、"雷"
- ○ 达成以上所有条件后，幽罗帝的座机变成了グレードゼオライマ
- ○ 用ゼオライマ—亲自击坠幽罗帝
- ○ 第36话开始前复归的ゼオライマ—就变成了グレートゼオライマ

全迷你游戏攻略

第1关
奖品 カートリッジ　奖金 3000
移动到旁边的山上，利用地形效果增加的30%防御即可完成。

第2关
奖品 プロペラントタンク　奖金 3000
超简单，让豹马移动到保护区域下一格即可。

第3关
奖品 リペアキット　奖金 3000
比上一关还简单，直接攻击右方的敌机就行了。

第4关
奖品 非常食　奖金 3000
用甲儿干掉下方的敌人，就可以移动到目的地了。

第5关
奖品 防御能力+5　奖金 5000
让リョーコ移动到卫星上攻击，这样就不会被反击击坠，再用アキト移动后攻击打倒敌人。

第6关
奖品 命中能力+5　奖金 5000
直接攻击最下方的敌人即可。

第7关
奖品 技量能力+5　奖金 5000
两台机体分别移动到敌机的左方和下方，这样对方的移动范围受限，就无法到达指定地点了。

第8关
奖品 回避能力+5　奖金 5000
先让さやか移动到对岸攻击敌人，再让甲儿移动到さやか原先位置攻击敌人便可完成任务。

第9关
奖品 高性能OS　奖金 5000
由于有HP限制，因此先要让甲儿移动后用威力较小的光子力光线攻击，再让さやか上来攻击即可。

第10关
奖品 底力+1　奖金 7000
使用加速、气合后攻击左下敌人即可。

第11关
奖品 マルチロックオンSYS　奖金 7000
利用援护攻击击坠正中的敌人即可。

第12关
奖品 高性能スラスター　奖金 7000
气合后攻击右方机体即可。

第13关
奖品 アポジモーター　奖金 7000
利用ムウ的援护防御可坚持一回合。

第14关
奖品 高性能レーダー　奖金 7000
使用加速后击坠右方敌人，记住要在4格的位置攻击，否则接下来会被左方的敌人击坠。到了第二回合，就可以去指定地点了。

第15关
奖品 对ビームコーティングM　奖金 10000
ブレード利用ムウ的援护攻击击坠右下方敌机，然后キラ加速后攻击左方敌机，最后用ムウ来结束战斗吧！

第16关
奖品 ENチップ　奖金 10000
本关要点在于精神的运用，アカツキ使用加速和狙击，豹马使用加速和突击，两者合力击坠中间的敌人，同时注意让豹马停在防护区域的左上角，这样就可以顺利过关了。

第17关
奖品 超合金Z　奖金 10000
由于カトンボ的HP过高，击坠的话肯定无法阻止另外两机，因此要移动到它的上、下、右方，同时移动后攻击另外2机，顺利击坠其他2机后即可完成任务。

第18关
奖品 コンボ+1　奖金 10000
总的思路就是打通通道，先让アカツキ用狙击干掉最上方的敌人，然后是イズミ击坠ヒカル下方的敌人，接着利用援护攻击分别击倒挡路的两个敌人，アキト就可以顺利前往指定区域了。

第19关
奖品 援护攻击+1　奖金 10000
先让イズミ使用直击干掉挡住キラ去路的敌兵，然后依次让ヒカル和キラ攻击クルーゼ即可，注意攻击次序不能改变。

第20关
奖品 カウンター　奖金 15000
本关需要一点逆向思维才能解决，光从回复和节省EN入手，地上+研究所回复，最多也才能到97，关键就在于受到攻击时因为次元连结系统导致消费了10EN。在必定受到敌方100%命中的攻击的情况下，解决的手段就是不让次元连结系统启动，而气力100无法降低，只有将EN消费到10以下。思路清楚了方法也就很简单，保持空中状态，使用加速后移动到最远的研究所左下角，EN刚好剩下9，这样第二回合开始即可达到要求。

第21关
奖品 ヒッ[illegible]アウ[illegible]　奖金 15000
让ムウ移动到キラ身边使用换装指令，然后キラ空中后移动到敌方上方一格，下回合即可完成任务。

第 22 关

奖品 防御能力 +15　奖金 15000

让マオ攻击中间的敌人，再让クルツ在原地补上一枪，击坠后再利用ヒット&アウェイ移动到指定区域。

第 23 关

奖品 命中能力 +15　奖金 15000

依次让勇、キラ和マオ使用 combo 武器攻击即可，注意攻击对象的选择。

第 24 关

奖品 格斗能力 +15　奖金 15000

先让宗介移动到マオ下方，用热血干掉ザイード上方的敌兵，然后剩下两人依次用热血 + 合体技攻击即可。

第 25 关

奖品 射击能力 +15　奖金 20000

本关的要点是不能让敌人用较强的武器攻击，针对强武器的射程以及不能移动后攻击的特点，让エイジ移动到右方敌人上方一格，然后对于敌人的攻击全防御，这样就可以保留40HP顺利过关。

第 26 关

奖品 技量能力 +15　奖金 20000

与正常战斗相反，本关是要求让甲儿的HP减少到550以下，因此就要采取一些和平常相反的做法，例如不要加防御的地形效果、在受到攻击时反击等等。为了能够进行4次反击，武器记得要使用消费最低的光子力光线。

第 27 关

奖品 回避能力 +15　奖金 20000

让マオ使用铁壁、热血、斗志后，移动到左方敌兵下方4格的位置攻击，接下来在敌方行动时用最强武器反击即可。

第 28 关

奖品 初期气力 +5　奖金 20000

让エイジ移动到下方防御+20%的暗礁空域，再让ロアン去修理一下，就可以撑过这个回合了。

第 29 关

奖品 A-アダプター　奖金 20000

本关是要求尽快消费EN，因此就要使用一些消费高的武器。先气合两次，使用铁壁、斗志、热血后攻击右上方敌人，之后一直使用最强武器攻击即可。

第 30 关

奖品 底力 +3　奖金 30000

使用闪、斗志、狙击后向下移动两格，击坠上方的敌人，这样即可安全过关。

第 31 关

奖品 ラミネート装甲　奖金 30000

テッサ使用加速、不屈、闪后移动到右方敌人下右一格，攻击中间的敌人。然后让カガリ移动到她的左侧修理。三次反击后敌人只剩下两个，两人各击坠一个即可。

第 32 关

奖品 援护防御 +3　奖金 30000

さやか使用闪后移动到甲儿右侧的水里攻击下方挡路的敌人，注意甲儿援护攻击时要用消费最少的武器。击坠后甲儿使用不屈后移动到最下方，敌方行动时全防御即可。

第 33 关

奖品 メガブースター　奖金 30000

甲儿先去研究所，さやか移动到右侧敌人的左一格攻击它。敌方行动时反击两次，第二回合甲儿利用援护攻击击坠原左侧的敌人，剩下的用さやか击坠。

第 34 关

奖品 援护攻击 +3　奖金 30000

让キラ进入大天使号，然后将大天使号移动到左4上1（以自身为参照）的位置。下回合大天使号向左移动，让キラ换装为エールストライク后即可移动到指定区域。

第 35 关

奖品 コンボ +3　奖金 40000

本关也要利用一点技巧，由于没有ヒット&アウェイ的技能，目的地前挡路的敌人只能一回合内消灭，但是我方行动时是无法攻击到它的，而反击即使加上热血也还剩下一点HP。正确的方法是利用勇机体的特殊能力バイタルジャンプ，虽然说明中没有提到，但这个能力还是保留了不受限制移动的特点。具体过程是先气合两次，再使用闪，移动上去攻击 + 反击，下回合开始时已经有130以上的气力了，这样就可以顺利转移到指定地点。

第 36 关

奖品 初期气力 +10　奖金 40000

本关目的是要消费敌方机体的EN，方法有命中敌人（因为防护罩需要消费EN）和使得敌人使用消费EN的武器。注意对方武器的气力和射程，多利用觉醒、闪以及援护攻击可以轻松完成任务。

第 37 关

奖品 超高性能 OS　奖金 40000

甲儿上移两格待机，敌方行动时除了最后一个选择防御外其他都按默认的，这样第二回合甲儿的HP还剩下1394。用个铁壁后攻击右方 HP 最多的敌方机体即可完成任务。

第 38 关

奖品 高性能照准器　奖金 40000

キラ觉醒、热血、闪后两次移动到カガリ上一格攻击カガリ右两格的敌人，然后再让カガリ分离后使用热血，再右移一格使用 combo 武器攻击即可。

第 39 关

奖品 バリアレ发生装置　奖金 40000

要点是不让敌人使用地图兵器……先让カガリ降落到水中，然后移动到右1下3处，ムウ移动到她的上一格，当然都要使用不屈。敌方攻击时全部防御，由于射程中有自己人，敌方不会使用地图兵器，这样下回合开始时我方两机都还存活。让ムウ补给，カガリ空中后移动到指定区域即可。

第 40 关

奖品 超大型マガジン　奖金 50000

全方位考验玩家系统熟悉程度的一话，如何完成这项看起来不可能的任务呢？精神的运用是其中最关键的部分。首先全员觉醒，然后机动战舰使用加速，脱力 × 2（对元一朗）、气合 × 2、突击、热血，移动到アキト右两格干掉上方的敌人，再让アキト回到母舰上。接着机动战舰继续热血、加速、觉醒，移动到最左方击坠左方敌人，再让キラ也回到母舰。接下来就是关键部分了，让ミナト使用加速后对机动战舰使用4次献身，目的是使得ルリ能够再次使用觉醒，而与此同时其他人也可以再次使用气合 × 2和热血。准备好后让机动战舰移动到最下方，然后让キラ换装为炮击型，アキト换装为月面型，都使用觉醒。剩下的步骤次序不要弄乱，先让キラ移动到敌人右侧两格处，然后让アキト降落至地上并移动到キラ的上方攻击敌人，这样キラ可进行援护攻击。接下来把机动战舰移动到アキト左侧攻击，然后是キラ的攻击，现在敌方只剩下 962 的 HP 了，用アキト击坠他吧！

第 41 关

奖品 パワーエクステンダー　奖金 50000

本关也要注意不少细节，首先用マオ热血击坠大天使号下方的敌人，然后用ロアン热血击坠大天使号右方的敌人，并且移动到大天使号中。接下来选择交代指令，让大天使号加速往下走，再使用再动使得它恢复行动。接下来就是要打倒挡路的敌人，使用爱、突击、气合 × 4后用大天使号移动后打倒敌人，再让クルツ移动到指定地点。

第 42 关

奖品 リフターモジュール　奖金 50000

总的思路是让母舰为其他机体补充能量，具体过程似乎对次序要求很严格，也要尽量使用援护。先让アキト移动到リョーコ上方攻击左下的敌人，然后用ヒカル移动到リョーコ下方击坠左上的敌人；接下来让イズミ移动到リョーコ左方攻击右边的敌人，再用リョーコ击坠它，最后让ユリカ移动到最左方的位置，这样所有机体都在它的重力波光线范围内。敌方行动回合全部反击，利用援护防御来保证自身安全。第二回合让ユリカ移动到ヒカル下方击坠最下方的敌人，接下来是用イズミ击坠左方敌人，再用リョーコ攻击最近的敌人。双方援攻援防后敌人 HP 所剩无几，也无法再使用援护，让剩下两人去分别击坠即可。

第 43 关

奖品 オールレンジレーダー　奖金 50000

较难的关卡，要发挥我方全部的能力。首先让ブレード觉醒并降落地上，移动上去和ペガス合体，接下来使用觉醒、加速、狙击，移动后可击坠敌机。此时EN不足，无法继续前进，需要使用加速和脱力后分离，让ペガス补给，这样就能继续前进击坠剩下的敌机了。

第 44 关

奖品 超合金ニューZ α　奖金 50000

豹马使用两次根性、闪和加速后移动到最右方攻击右边的敌人，然后让ノアル使用加速、热血、闪后也攻击该敌人，最后由ロアン热血击坠该敌人后移动至豹马的右侧。敌方行动时全防御 + 援护防御，下回合修理两次即可过关。

第 45 关

奖品 EN ギガチップ　奖金 70000

颇费脑筋的一关，首先让マサト气合 × 4、美久使用加速、觉醒，移动到最上方击坠左上敌人；然后再使用加速、觉醒移动到右上敌人上方三格处击坠该敌人，接下来加速移动到右上方敌人左侧处击坠右1上2的敌人。超兽机神方面，忍气合 × 2、加速，司马亮铁壁、斗志，然后移动到左方敌人的右下1格击坠它；跟着对超兽机神使用再动，加速后移动到指定区域的左上角。最后再让アキ使用爱，再对自己使用三次献身后击坠右下敌人，我方回合即可结束。敌方行动时全反击，到第二回合我方行动时让美久使用加速，移动到忍右侧攻击下1右3处的敌人，然后让沙罗使用激励，亮使用闪，并再动マサト。此时マサト的气力已经达到150，使用地图兵器后只剩下一个敌人，用忍干掉它即可过关。

第 46 关

奖品 S-アダプター　奖金 70000

先用甲儿在原地使用降低对方装甲的武器攻击，然后让ムウ分离后移动到敌方旁边攻击，最后用宗介击坠即可。

第 47 关

奖品 オーガニック・ビット　奖金 70000

ラッゼ移动到勇上方攻击右方敌机，然后用比玛移动到勇左侧击坠右方敌机，再将用移动到比玛下左一格的位置。敌方行动时按默认即可，我方行动时先让ラッゼ移动要勇下方攻击エッガ，然后让比玛移动到用上方攻击エッガ，注意要用最小的武器，且勇援护也要只用消费10的武器。此时勇的EN还剩下54，用合体技华丽地干掉最后一个敌人吧！

第 48 关

奖品 ソーラーセイル　奖金 70000

本关的难点在于敌人的数量和水中的敌人，因此对于各项技巧的运用和行动的次序要求较高。先让キラ加速、觉醒后移动到比玛上方用 combo 武器攻击右方敌人，接下来把ロール的4次献身中的3次给キラ，1次给比玛，这样比玛就可以给キラ激励两次，而キラ也可以再使用觉醒和热血。跟着让ローリィ热血后移动到一行三个敌人的右侧，用 combo 武器攻击后キラ右侧的敌人被击坠，我们就可以进行本关最重要的行动之一：让カガリ觉醒后移动到キラ的左侧执行换装！现在上方一列用キラ的两次地图炮就可以搞定了，不过要放在最后。至于右边的，先让カガリ觉醒、不屈后移动到比玛右侧攻击水中敌人，注意选择武器的时候不要选没有水中适应的。然后让比玛地上后移动到キラ的右侧攻击水中敌人。此时敌人的HP已经所剩无几，让ムウ热血、不屈后移动到カガリ右侧可击坠水中的敌机，剩下让カガリ击坠即可，最后用キラ的地图炮让世界清净吧！

第 49 关

奖品 超高性能电子头脑　奖金 70000

找到要点就能马上解决的一关，四个敌人中，上、左两个挡住路就可以了，右侧必须击坠或者自己站在指定区域上，下侧移动不到指定区域，可以无视。由于我方只有两个人，因此要让豹马同时应付上左两个敌人。使用加速、热血、直击、狙击、突击，然后再气合两次，不够的 SP 用献身来回复，这样移动到左下敌人的右侧后正好可以击坠左上的敌人，再让健一加速移动到右上指定区域即可。

第 50 关

奖品 精神力 +20　奖金 90000

本关是少见的某一出场机体没作用的关卡……先让ノアル加速向左移动6格，然后让忍地上后移动到バルトフェルド下2左1的位置，用最小武器攻击他。接下来的敌方回合中，除了第一次防御外，其他都用最小武器反击。到了我方回合，让忍用最小武器攻击バルトフェルド即可。

第 51 关

奖品 SP 消费 −30%　奖金 90000

最后一关的难度倒不是最高，不过有个非常误导人的地方，那就是有6人份精神，甚至还带了回复SP的芯片的大天使号，在完成本关过程中是没有任何作用的……下面来看看具体情况吧，先全员使用精神，超兽机神用气合 × 4、热血、斗志；超电磁用热血、气合、斗志、加速；アキ用爱；ノアル用突击和热血；バルザック用热血和不屈。全部准备完成后让ノアル移动到超电磁下方攻击左4下1的敌人，然后让忍用地图兵器，这样其下一列敌人全灭。接下来用ミリー让忍再动后，移动アキ到忍的下方攻击左上敌人，忍则热血后移动到下方两个敌人上一格处使用 combo 武器攻击。接下来的动作是比较关键的，那就是再动忍之后分离，利用アラン的援护攻击击坠下方敌人，左上方的敌人则由アラン击坠。剩下的最左下的敌人，让健一和バルザック击坠它吧！





带有浓重《铁拳》与《灵魂能力》烙印的超硬派格斗ACT《君临都市》从公布初期就十分抢眼，对于"铁拳饭"胜负师来说自然也有着比较大的吸引力，实际品味本作之后觉得还是很有新意的。写实的硬派风格、凶狠酣畅的打斗和招招到肉的打击感都极具特色，但不可否认的是，这类个性化的作品在大众玩家群中的评价应该是见仁见智的，且不说硬朗的人设有背于亚洲玩家的普遍审美，区别于传统清版ACT的制作理念与细致复杂的系统甚至无法取得部分欧美玩家的好感，而且敌人的AI完全围绕复杂的系统来设计，在熟练掌握操作、充分了解系统之前会觉得游戏难度特别高，被一帮技精的无赖围起来痛扁却动弹不得的场面令人抓狂，本以为是个打得爽的游戏，反倒被敌人打得"爽"的情况都有的。不过，只要有耐心通过本作上手不易的考验，那么游戏的乐趣与爽快也会逐渐显现出来，就让我们一起来享受"君临都市"的快感吧！

URBAN REIGN

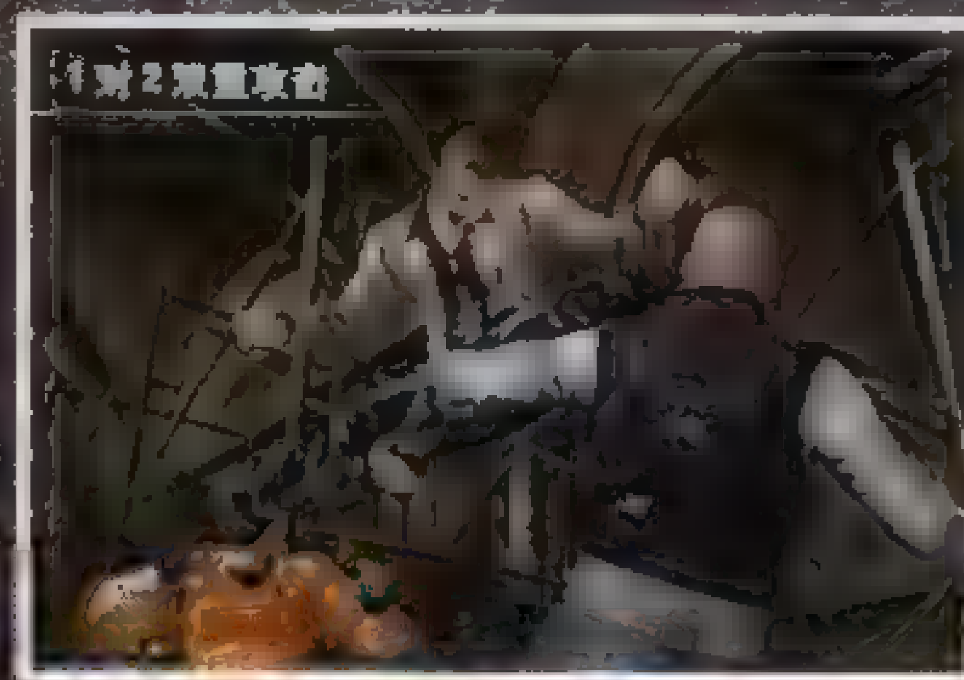
君临都市	Namco	ACT
PS2 URBAN REIGN	2005年9月13日	

文 胜负师

系统详解

基本招式

技名	出招指令
普通连续打击	○键连按
上段攻击	↑+○键
中段攻击	←或→+○键
下段攻击	↓+○键
倒地追打	对手倒地时按↓+○键
目标转换攻击	锁定目标瞬间变为身后敌人时按○键
自动追踪前冲	按住R1键后按×键
前冲攻击	按×键后再按○键
前冲上段击	按×键后再按↑+○键
前冲中段击	按×键后再按←或→+○键
前冲投技	前冲接触对手瞬间按任意方向+○键
滑铲	按×键后再按↓+○键
翻滚	按×键后再按□键
借力跳跃攻击	奔跑撞到人或墙壁跳起后按○键
借力跳跃投技	奔跑撞到人或墙壁跳起后按△键
借力跳跃连技	借力攻击命中后再按○或△键
上段投	近接对手时按↑+△键
中段投	近接对手时按←或→+△键
下段投	近接对手时按↓+△键
跑动投	奔跑中接近对手后按×
空中投	跳跃中接近对手时按△键
倒地追加投	接近倒地对手按△键
1对2双重攻击	站在两个敌人中间按△键
双人协力攻击	与同伴攻击同一个敌人时按△键



技名	出招指令
1级必杀技	△+○键同时按
2级必杀技	↑+△+○键同时按
3级必杀技	←或→+△+○键同时按
能力型SPA	↓+△+○键同时按
无敌起身	倒地状态中△+○键同时按

基本操作

按键	功能
十字键	角色移动
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整／切换目标
○	攻击／道具使用
×	奔跑
□	闪避／拆投
△	抓投
L1	捡起或扔下道具
L2	挑衅
R1	锁定目标
R2	同伴指令
R3	视点复位
START	暂停
SELECT	视点远近调节

注：出招的指令方向并非游戏中角色的相对方向，而是手柄输入的绝对方向，背向状态的打击技会发生变化，空中投等特殊招式并不是所有角色都有的。

部位破坏系统



部位破坏是游戏中一个比较重要的系统，角色除了体力值之外，还设有部位耐力值。每个角色都分三个部位，头部、上肢和腿部，受到攻击时不仅体力会有所损失，相应部位也会有所损伤。人物头像旁边的绿色小人即表示部位的受伤情况，部位变成黄色时为轻伤，变为红色时为重伤。受伤部位遭到攻击时，体力的伤害值会大幅上升，而且也很容易出现无法防备的气绝状态。因此，保护自身部位不受破坏，尽量破坏对手的部位可以说是本作中的一条硬道理。

角色的每一招都会对固定的部位具有破坏力。一般来说，输入方向↑的打击技或投技用于攻击头部，←或→攻击上肢，↓攻击腿部。至于不按方向的招式和各种必杀技，多数是攻击上肢的，但也不排除有部分招式或连技中的一两下是攻击头部与腿部的。还要补充说明的是，相同攻击力的投技和打击技相比，投技对部位的破坏性更大。

CHECK POINT 流程难点提示



相信不少玩家初玩《君临都市》时会在任务23处卡那么一两下，其实这关的"爆炸头"并不要求打死，而是只需要把他的腿部打成红色就可以了。

角色能力与成长

本作中一共可以选择60名角色（当然，其中有不少人物只是换换贴图罢了），除了流派方面的不同，基础能力也各不相同。基础能力共分为9种，前5种为攻击系能力，后4种为防御系能力，如下表所示。角色的综合实力以名字下方的5颗黄色五角星来表示，实色星越多，角色基础能力越强。

游戏中只有主角Brad Hawk的能力是会随游戏流程而提升的。在故事模式中，每完成1个任务就会获得1到3点的能力点数，用来提升基础能力，每项能力提升至上限均需要20点，也就是说一共需要180点能力点才能使主角的全部能力达到最大值。因为每个任务的得点是固定的，完成92个任务之后就一定能得到180点能力点，所以需要决定的只是游戏初期主角的成长方向。

能力名称	简称	解说
Strike	STK	打击技的攻击力
Grapple	GRP	摔投技的攻击力
Regional Attack	RGA	对部位造成的破坏力
Special Attack	SPA	必杀技的攻击力
Weapon Attack	WPA	使用武器时的攻击力
Toughness	TGH	基础的防御力
H. Endurance	HDE	头部的抗击打力
U. B. Endurance	UBE	上肢的抗击打力
L. B. Endurance	LBE	腿部的抗击打力

CHECK POINT 推荐成长方向

个人推荐先将STK和RGA升满，这样可以更容易将敌人打晕，并造成比较大的伤害，接下来分别把TGH、UBE和HDE升满，这是为了在游戏中期不会因为经常出现气绝而陷入苦战，之后提升的能力项目视个人喜欢即可。



▲RGA（部位破坏力）是一个比较重要的能力。

TGBUS & 3DM SMV
www.plumbook.cn

气绝与墙壁

之所以要把这两个内容一起说，是因为在实战中，这两个关键词结合得相当紧密。

先说气绝。当受到强力冲击时，(包括打击技、投技、武器攻击等）角色头上就会出现星星，此时无法进行正常的操作，但可以使用必杀技。在部位被破坏时，就极容易出现气绝状态，气绝所需的回复时间也更长。气绝中如果对方挑衅，那么气绝时间也会增加，气绝者还会神质不清地接近挑衅者。

再说说墙壁。本作中的对战场地有20多个，以中小型场地为主，而大量具有的吹飞效果的招式都能够诱发对手撞墙。撞墙可以造成额外的伤害，(撞到可破坏物的伤害更大，撞到不可破坏物与撞墙情况相同，撞到同伴也会造成伤害）而且对上肢也会造成冲击。最重要的是，除撞墙后反弹的特定招式外，一般的撞墙必定出现气绝状态，也就是说，将角色逼入角落打得连续气绝是完全有可能的，在尽力逼迫敌人时也一定要避免这种情况在自己身上发生。



闪避与拆投



游戏中并没有防御的设定，闪避就显得十分重要了。闪避输入比较简单，连点□键就能实现连续闪避，配合方向输入，还可以移动到对手的侧面或身后，背对对手时也是可以闪避的。如果闪避的输入时机恰到好处，那么就会直接变为有攻击力的返技，或令对手出现长时间硬直。从闪避延伸出来的操作是受身，在倒地或浮空状态被追打时精确点击□键，就能翻身跃起，但输入时机的要求相当严格，类似于返技。需要注意的是，必杀技是不能闪避和受身的。

投技种类	拆投指令
普通抓投	□键
上段投	↑+□键
中段投	←或→+□键
下段投	↓+□键
倒地追加投	□键
空中投	□键

拆投与闪避是同一个键，这个设定貌似不怎么合理，指令还是比较讲究的，要根据投技的种类输入相应的方向。具体拆法如表所示。

具有高AI的敌人经常会在打击技被闪避之后使用投技，所以还是不要认为连按□键就万事大吉了。因为拆投的输入有效时间很短，而且又有多个选项，所以不易成功，不过在最佳时机输入的话也会出现拆后返投的场面，爽快度满点。从经验来看，空中投最容易拆解，基本上连点□键也有很高的成功率，而熟悉对手各种投技的起始动作也可以增加拆投的成功率，这类似于《铁拳》中看对手的左、右还是双手在前来判断如何拆投。

闪避、受身及拆投成功时，角色身上会发光，并且按比例吸收对手的必杀槽，这应该是避免受创以外的另一大价值。



关于必杀技

在体力槽的下方有一条由10个格子组成的必杀槽，在攻击对手或遭到攻击时，必杀槽都会有所增加。投技增加的必杀槽比较多，而闪避和拆投的成功使用可以吸收对手的必杀槽，攻击对手的被破坏部位必杀槽也会加得特别快，另外在气绝状态下连打按键可以使必杀槽快速增加。每个角色有5种必杀技，虽然样式有所不同，但性能特点大同小异。分类如下表所示：

必杀技类型	必杀槽消费	特点	范围	无敌时间	威力
1级必杀技	2格/3格	旋转护身	小/小	短/短	小/中
2级必杀技	3格/3.5格	直线单体攻击	中/中	中/中	中/中
3级必杀技	4格	乱舞连击	大	长	大
能力型SPA	5格	提升能力	小	短	小
无敌起身	2格	防止倒地压制	小	短	小

注："/"后为部分擅长摔投的流派的1级和2级必杀技情况。



本作中的必杀技其防御效果大于攻击效果，因为必杀技是惟一可以立即取消硬直和气绝状态的手段，且具有无敌时间，被围困时千万不要节省。而必杀技因为不能闪避或受身，所以对抗必杀技也只有依靠必杀技的无敌时间，掌握好出招时间还能够有效反击。灵活运用必杀技，可以有效摆脱不利局面。

能力型SPA效果解说

CHECK POINT

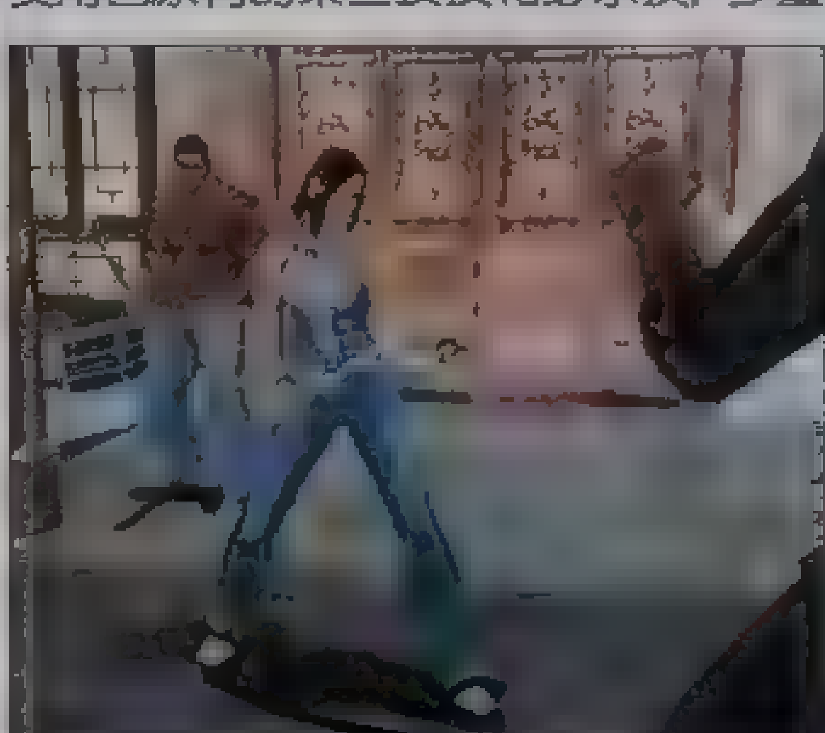


需要特别说明的是能力型SPA，各角色发动后的持续效果是不同的，能力效果共分为5种，其中紫色为几个BOSS级角色特有的SPA，持续时间短，但双重效果的实用性相当突出

能力型SPA	持续时间	必杀槽颜色	SPA效果
力量状态	20秒	红色	攻击力和部位破坏力上升
铁甲状态	15秒	黄色	防御力上升，打击技不会造成硬直
集中状态	10秒	蓝色	自动回避、拆投或使用返技
奥义状态	30秒	绿色	打击技、投技或必杀技发生变化
复合状态	8秒	紫色	两种效果相结合，视角色而定

武器和道具

游戏中期开始会出现各种冷兵器。武器一共有27件，(初期为25件）大致可以分为棍、锤、剑、刀、短刀（匕首）、斧等几类，因为拿武器后的攻击方式大同小异，所以就不一一列出了。从特点来说，木质的武器很容易折断；酒瓶打碎后等同于短刀系武器；钝器很容易将对手打气绝，对部位的破坏力强，而利器下血多，主要打体力；部分武器会改变角色原有的某些投技和必杀技，少量角色持有特定武器时会有特殊招式。从武器的特点来看，虽说有些武器自己用着不一定顺手，但解除对手的武装还是很有必要的。

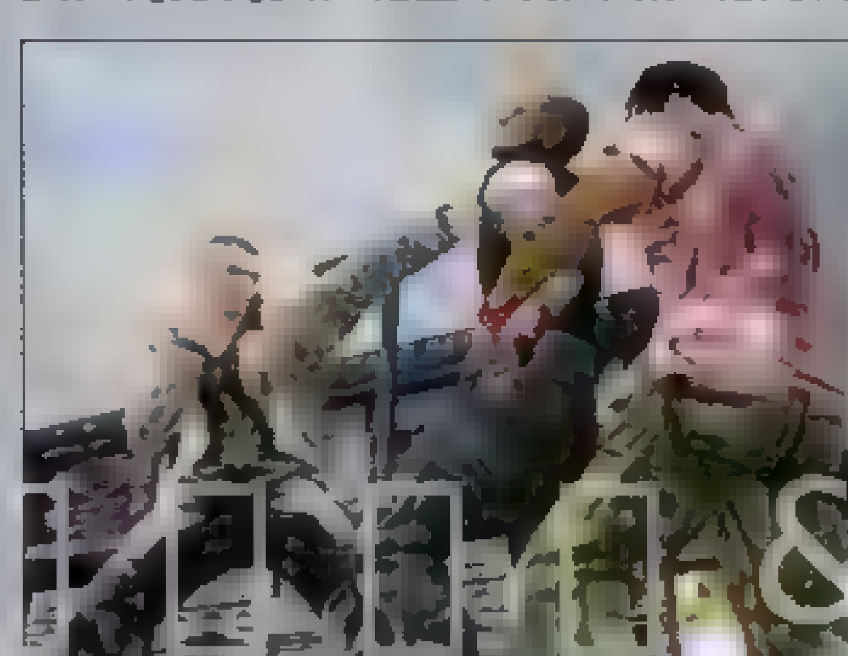


受到攻击时，武器会有一定几率掉落，投技要比打击技更容易造成武器掉落，但WPA能力值高的话，武器掉落的可能性就会下降。打落的武器在空中时按L1键可以不等它落地就抓在手里，手中的武器按□+×键可以投掷出去对对手造成伤害，但可以闪避掉，输入时间精确还能直接接住武器。打击技命中武器时，可以将武器打飞，此时等同于投掷，具有一定的攻击力。

本作中也没有回复道具，一般只在敌人比较多的任务中出现。食物用于回复体力，饮料用于增加必杀槽，拾起后按○键食用，不过吃东西会有硬直，要小心一些。回复道具打飞命中对手也是有攻击力的，只是威力比较小罢了。

双人协力系统

这是游戏中十分有魅力的一个系统，与同伴的默契配合，可以让战斗变得比较轻松。在故事模式进行到第二部分时，会有同伴加入。我方同伴的基本能力都还不错，AI方面也不低。双人系统中比较霸道还是双人协力攻击，不但攻击力和部位破坏力强，还无法拆解，而且在双人攻击动作结束前，两人都处于无敌状态。双人攻击的种类很丰富，一般根据敌我之间的站位来决定使出何种双人技，有打有投，相当华丽火爆。相同流派的同伴还有独特的双人技，值得观赏。



玩家还可以发送一些指示给同伴，让同伴配合自己的战斗需要。同伴指令一共有5种，效果如表所示：

图标	指令	效果
	R2	呼叫同伴过来进行协力攻击
	R2+○	让同伴去攻击不同的敌人
	R2+×	切换操作自己的同伴
	R2+□	让同伴把手中的武器丢给自己
	R2+△	呼叫同伴过来帮助自己

其中最为实用的还是切换操作角色的指令，比如当自己被对手投掷或出现气绝时，就可以立即切换成操作同伴，来帮自己解围。还有在围攻一个对手时，投技被拆解就可以立即换人继续用投技，总有成功的时候。另外，要说明的是，在被投技命中过程中的对手也是有受攻击判定的，此时可以让同伴任意追打。当然，如果自己被投，那敌人也是可以落井下石的哦！

主角实用技推荐 因为故事模式中主角必出场，所以这里推荐一些他的实用技。最实用的当然是具有导向效果的滑铲，这是在对付单个敌人或BOSS时最常用的技巧之一。配合锁定后的自动追踪前冲，可以避免滑铲的方向错误。

全隐藏要素公开

本作的隐藏要素还是比较丰富的，而且出现条件并不复杂，基本上顺着游戏流程不断打下去就会一一开启。游戏中出现的全部角色，包括杂兵与BOSS都能够在故事模式以外的模式中使用，但游戏中最强的两大BOSS角色Golem和Shinkai、最强武器Shinkai's Katana以及最弱角色Bordin（综合能力为0颗星）都需要挑战自由模式中全部100个任务的评价，还是比较有挑战性的。

隐藏要素	说明	取得条件
[illegible] Gym	隐藏角色（4名）	通过故事模式的任务30
Zapp	隐藏角色（3名）	通过故事模式的任务30
KG	隐藏角色	通过故事模式的任务30
Chris	隐藏角色	通过故事模式的任务46
Park	隐藏角色	通过故事模式的任务60
Alex	隐藏角色	通过故事模式的任务67
Outlaws	隐藏角色（4名）	通过故事模式的任务70
Shadow Platoon	隐藏角色	通过故事模式的任务70
[illegible]	隐藏角色	通过故事模式的任务70
Cooper	隐藏角色	通过故事模式的任务70
MUSHIN-KAI	隐藏角色（4名）	通过故事模式的任务99
TIN JIAO	隐藏角色（3名）	通过故事模式的任务99
Free Mode	模式开启	通过故事模式的任务100

隐藏要素	说明	取得条件
Challenge Mode	模式开启	通过故事模式的任务100
按L1能力全满	选人画面功能	通过故事模式的任务100
Marshall Law	隐藏角色（洛）	完成自由模式中的任何一个任务
Paul Phoenix	隐藏角色（保罗）	完成挑战模式中的任意一种挑战
Lilien	隐藏角色	完成自由模式中的前30个任务
Kelly	隐藏角色	完成自由模式中的前30个任务
Vera Ross	隐藏角色	完成自由模式中的前30个任务
McKinzie	隐藏角色	完成自由模式中的前70个任务
Napalm 99	隐藏角色	完成自由模式中的前70个任务
Lin Fong Lee	隐藏角色	完成自由模式中的全部任务
Lin Fong's Saber	可选择武器	完成自由模式中的全部任务
Golem	隐藏角色	自由模式全部任务评价在B级以上
Shinkai	隐藏角色	自由模式全部任务评价在A级以上
Shinkai's Katana	可选择武器	自由模式全部任务评价在A级以上
Bordin	隐藏角色	自由模式全部任务评价达到S级

模式解说

故事模式 NEW GAME / CONTINUE

本作讲述了"职业打手"Brad来到陌生的小镇，帮助唐人街的大姐大Shun Ying与附近的黑帮周旋，并用强大的力量击败各路强手、令他们成为同伴，而最终揭露了政客与黑道勾结的阴谋，铲除幕后黑手的故事。游戏剧情十分老套，剧情的交待也都是为打斗服务的，所以不必花太多篇幅细说。该模式由100个任务组成，教学与挑战并存，而所有任务中主角Brad必定会出场。

自由模式 FREE MODE

故事模式中的100个任务在本模式中可以自由选择，并可以选择任何一个已经取得的角色进行挑战，但在该任务中出现的角色不能选择。画面中增加了时间与连击情况的显示，完成任务后还会根据玩家表现给出相应评价。因为大量重要的隐藏要素均与自由模式有关，所以这是单人游戏时最重要的一个模式。



▲故事模式以外的选人画面。

挑战模式 CHALLENGE MODE

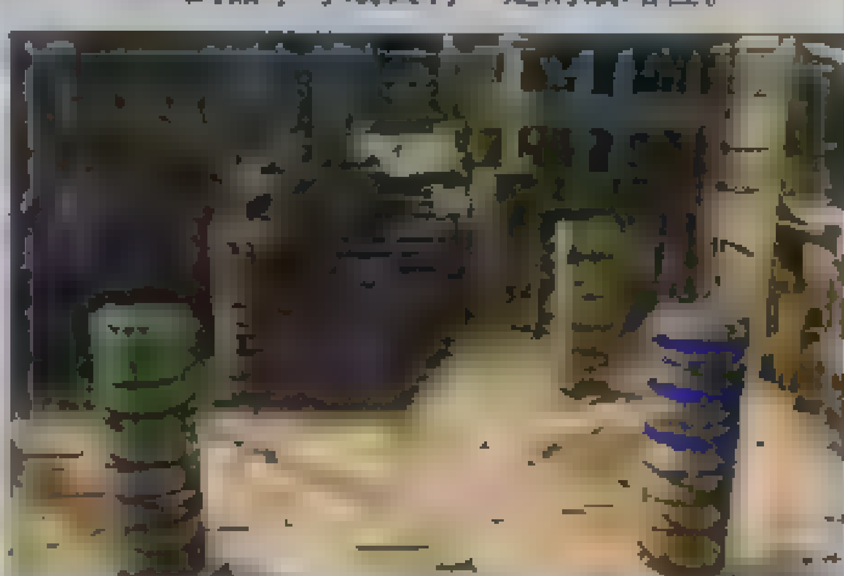
相当于生存模式，挑战的项目有10场、20场、30场、40场、50场的连续战斗(可接关)，每场战斗中出现的敌人是随机的。本模式可选择1对1或是2对2的战斗形式，并能选择游戏难度和武器。不过说实在的，这个模式除了和朋友配合虐待一下敌人外，没有太大的游玩价值。

多人游戏模式 MULTIPLAYER MODE

专为多人对抗设立的模式，分为普通对战（VERSUS）、武器争夺战（WEAPON BATTLE）、标志破坏战（DESTRUCTION BATTLE）三种。其中武器争夺战分为三种规则：时间结束时武器持有者获胜（WEAPON SCRAMBLE）；持有武器达到一定时间者获胜（CONT. POSSESSION TIME）；持有武器总时间多者获胜（TOTAL POSSESSION TIME）。标志破坏战则是谁先把对方的标志物（石柱）破坏掉，谁就获胜。但要注意的是，在武器争夺战和标志破坏战中体力为零会和普通对战一样，立即输掉比赛。所以攻击对手的体力也是一种必要的战术。



▲武器争夺战具有一定的战略性。



▲这些就是标志破坏战中需要破坏的石柱。

特别模式 EXTRAS MODE

这个模式分为4个选项。TUTORIAL是游戏的系统指南，推荐在开始游戏前仔细看一下；PRACTICE是练习模式，这个自然不必多说，是用来练招的，但这个练习模式做得并不算细致，实用度不高；CHARACTER FILES可以看到所有可选角色的资料；选择CREDITS可以直接观看制作人员列表（STAFF）。

评价系统

因为任务模式中的评价情况与隐藏要素有不小的关系，而且挑战评价对于ACT玩家来说也是深入体验游戏乐趣、获得成就感的重要途径，所以还是有必要特别说明一下的。本作的评价的标准比较特别，评价中包含的项目也比较多。对照图片，我们一起来看一下：



①Clear Time即过关时间，是最重要的得分项目，最大值为20000分。因为每个任务的满分标准都不相同，所以只要尽量求快就行了。

②Max Combo为最大连击数，每一连击为100分，最高为100连击，也就是10000分。本作中的连击要求比较松，有效时间为5秒钟，但一受到攻击就会中止。

③Damage Taken为受伤情况，受伤会按比例减分，无伤可得满分4000分。

④Partner KO是同伴被击倒，这是个减分项目，同伴KO会减1000分，0分就是最大值。

⑤Recovery Item是使用回复道具，也是减分项目，每使用一个会减500分，拾起道具不吃不算使用。

⑥PLAY BONUS是基础得分，即上述5个项目的得分总和。

⑦FIGHTER pts是使用角色的倍率，也就是说，角色的综合能力越低（以实色黄星个数为准）倍率越高，最低为1.0，最高可达1.5倍。

⑧这一项是难度的倍率，5个难度从低到高排列的倍率分别是0.75、0.90、1.00、1.10和1.25。

⑨TOTAL为最后的总分，即基础得分乘以第7项倍率再乘以第8项倍率得出的最终结果。

⑩RANK即评价等级，共有6个等级，从低到高分别为E、D、C、B、A和S，等级是根据得分给出的，但各关的等级分指标并不相同。

由上述数据可以看出，想得到高评价并不一定要选择高难度，选择比较弱的角色进行挑战同样有可能取得高分。而在一些可以选择同伴的任务中，更是可以在选人画面按R2键，不让同伴出场，这样就算选一个强力角色，并按L1键把能力加满，FIGHTER pts的倍率还是会在1.40左右，有些任务选NORMAL难度也能达成S级评价。在全任务B和A评价达成后，因为可以选择Golem和Shinkai这样的超强角色，挑战全S也就没有想象中那么困难了。

任务分类

游戏中的任务一共分为5种，每种任务的条件在任务标题画面会以图标和文字来说明，可谓一目了然。在开始流程指南之前，让我们先来了解一下吧。

图标	任务说明
	打倒全部敌人，BOSS战也是这个图标
	击倒目标敌人，目标可能不止一个人
	在一定时间限制内打倒全部敌人
	将敌人的某个部位打成红色（画叉的部位）
	救护友军、打倒敌人，并保证同伴安全



▲部分任务的完成顺序可在地图上选择。

3DM SMV



主角实用技推荐 在流程中后期，想以普通攻击将敌人逼在角落痛打，敌人是会以回避或必杀技挣脱，但是大部分敌人（包括BOSS）对上段脚的回避率却不高，将敌人逼入角落连续使用上段脚可以造成连续气绝和较大伤害。

故事模式流程指南

任务	任务名	地点	敌数量	同伴	武器	能力点	过关条件
01	Warming Up	BACK ALLEY	2	无	无	2	打倒全部敌人
02	First Job	CHINATOWN	2	无	无	1	打倒全部敌人
03	Declaration	BAR	1	无	无	1	打倒 Busta
04	Friendly Gesture	HIDEOUT	3	无	无	2	击倒任意一个敌人
05	Child's Play	SOUTHEND	3	无	无	1	击倒任意一个敌人
06	Turf	MOTEL	3	无	无	2	1分钟内打倒全部敌人
07	Retaliation	CHINATOWN	3	无	无	2	打倒全部敌人
08	New Kid on the Block	SOUTHEND	3	无	无	1	打倒全部敌人
09	Eye for an Eye	WAREHOUSE	3	无	无	2	打倒全部敌人
10	Observer	MOTEL	4	无	无	2	击倒 Glen 的手下
11	The Proof	BAR	1	无	无	2	打倒 Jake
12	The Unlucky One	BACK ALLEY	4	无	无	2	打倒全部敌人
13	Paying the Price	HIDEOUT	4	无	无	2	打倒全部敌人
14	Right Stuff	BAR	2	无	无	2	击倒目标 Glen
15	Fury	MOTEL	1	无	无	3	打倒 Kadonashi
16	Repercussions	BACK ALLEY	3	无	无	1	打倒全部敌人
17	Crashing the Party	SOUTHEND	5	无	无	2	打倒全部敌人

CHAPTER 1

前30个任务基本上只能算是教学部分，主角也只是单枪匹马、赤手空拳地与敌人周旋。由于此时能力还不算强，而且基本招式要在完成28个任务之后才能全部学会，所以前半段已经有一些比较麻烦的关卡了。

任务	任务名	地点	敌数量	同伴	武器	能力点	过关条件
18	Hit-and-Run	BAR	2	无	无	2	1分钟内打倒全部敌人
19	Chinatown Welcome	CHINATOWN	4	无	无	2	打倒全部敌人
20	The Hungry Wolf	WAREHOUSE	1	无	无	3	打倒 Tong Yoon
21	World-Ranked Boxer	HIDEOUT	2	无	无	3	打倒全部敌人
22	Ring of Fire	BAR	1	无	无	2	打倒 Grimm
23	Avenging the Honor	BACK ALLEY	1	无	无	2	把 Zach 的腿部打红
24	Helping Hands	WAREHOUSE	2	无	无	3	打倒全部敌人
25	Outnumbered	CHINATOWN	5	无	无	2	打倒全部敌人
26	Fist to Fist	MOTEL	1	无	无	2	打倒 Jake
27	The Blitz	HIDEOUT	4	无	有	2	打倒全部敌人
28	Who's Your Daddy?	HIDEOUT	1	无	有	3	打倒 Glen
29	Small Fry	MOTEL	3	无	无	2	打倒全部敌人
30	Showdown	SCRAPYARD	1	无	无	3	打倒 Dwayne

注：完成6个任务后主角学会借力跳跃攻击（DIVING） 完成15个任务后学会2级SPA，完成18个任务后学会跑动投，完成21个任务后学会3级SPA 完成26个任务后学会空中投 完成28个任务后学会能力型SPA。

CHAPTER 1 重点难点任务解析

MISSION 05 Child's Play

3个敌人中左边两个是站着不动的，只要不去惹他们，他们是不会出手的。（有点为单挑的伙计助威的意思）右侧那个敌人把他打远一点，再干掉就行了，以后遇到这类任务也可以这样处理，站着不动的对手除非是目标人物，不然就不要去攻击他们。

记住，把敌人吹飞击中了站着不动的对手，他们也会开始行动，少数敌人连靠近都是会动的。

MISSION 09 Eye for an Eye



这里的三个敌人要比一般的杂兵强一些，加上此时主角的防御力不高，被他们的招式打飞撞到货架就会损失大量体力，所以应尽量不让三人汇集，使用普通4连拳或上段脚将三人打分散开会比较好。然后选择一个目标逼入墙角猛K，如有人从身后袭击就立即放必杀把身后的人打远，几个回合就能先干掉一个。剩下两个还是用这种方法集中消灭其中一个，最后一个就不足为惧了。

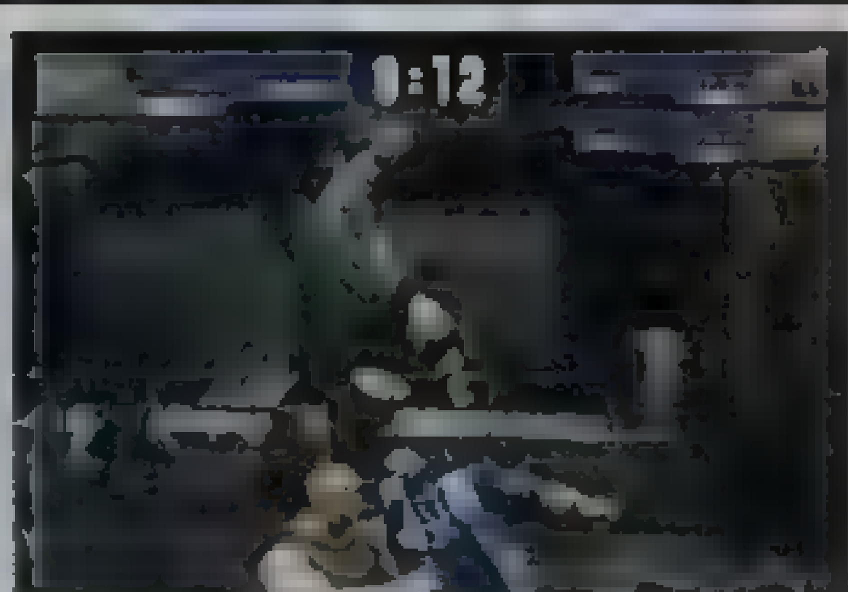
MISSION 11 The Proof

这可以说是一场1对1的BOSS战，是不能使用逼入墙角猛攻的战术的，因为BOSS要么闪避，要么直接使用必杀技。Jake是个摔跤手，擅长在闪避之后立即使用投技，拆解难度高。这样就不能过多使用多段攻击，因为会增加Jake闪避后使用投技的可能。当然，如果是使用滑铲将BOSS浮空再施以连续打击的话还是可行的，Jake的空中受身几率并不算高。而把Jake打在墙壁上时就用下扫脚或上段踢来追打，因为这样打Jake，他的闪避率会大大降低，可以连续对其造成伤害。



今后1对1的BOSS战，这样的打法还是经常能用上的。

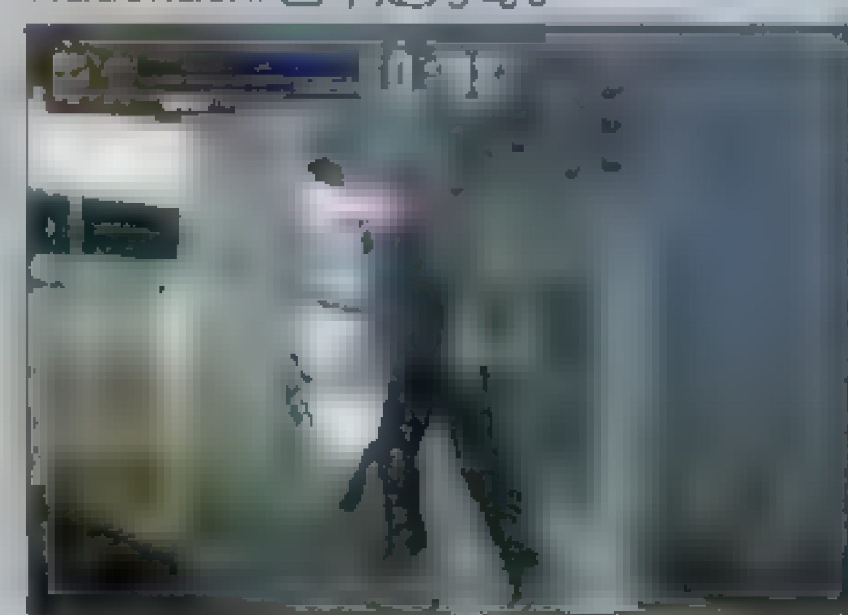
MISSION 12 The Unlucky One



遇到四个敌人的场合主要是需要把握好1对2攻击技巧的使用时机。将一个敌人逼入墙角后在身后敌人接近时，除了使用必杀技解围外，如能成功使用1对2技巧，不但能给敌人造成较大伤害，还会大量增加必杀槽，这种打法在学会高等级的SPA后更能显出优势。另外，敌人身上掉下的道具也能用于补给，所以只要不让敌人造成围攻之势，以一敌多也不会太困难。

MISSION 15 Fury

与空手道达人Kadonashi的对决非常热血！在发动奥义状态后，他的招式和必杀技会变得十分强悍，攻击连绵不绝，而且很多招式都有浮空效果，有时一套空中连续技可以打十几下，破坏力惊人。这样的BOSS显然不可力敌，推荐使用滑铲战术，控制好距离使用滑铲令对手浮空，然后追加一串连技，无论BOSS是否使用空中受身，都要离开BOSS一定距离，好发动下一轮滑铲。使用这个方法的话，就算是无伤击败Kadonashi也不足为奇。



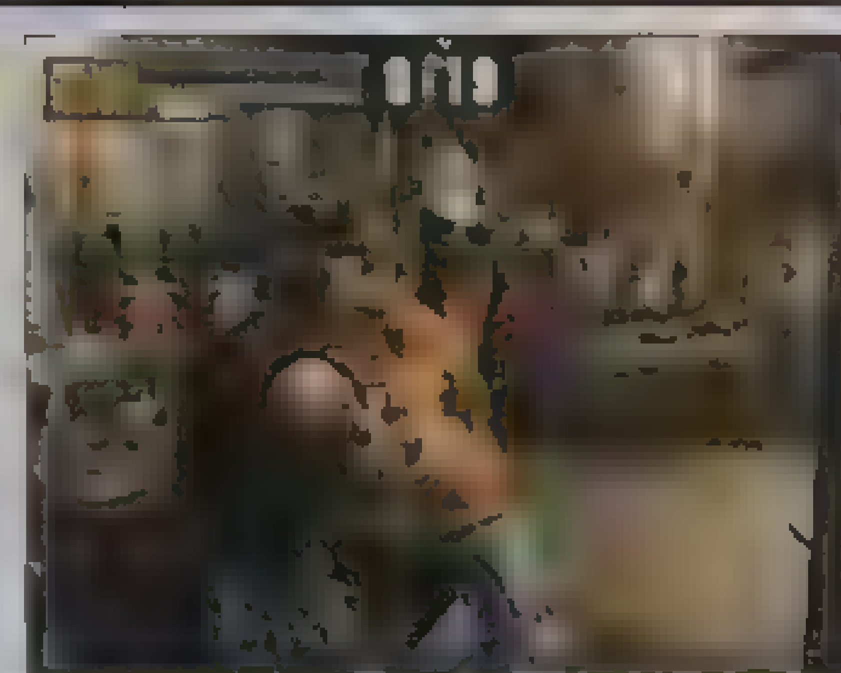
MISSION 17 Crashing the Party

5个敌人是这个游戏中的敌人上限，对付起来主要是抓敌人的行动特点。一般来说只会有两到三个离主角近的敌人才会参与主动进攻，所以与对付三个人或四个人时的方法是差不多的。这里再推荐一种一击脱离的安全打法，就是连续使用主角的前冲双飞脚，这招威力不小，对付杂兵绰绰有余。

MISSION 20 The Hungry Wolf

泰拳高手Tong Yoon的能力并不算太出众，但打击技的致晕率很高，又比较会闪躲，所以硬拼肯定会吃亏。这里滑铲战术依然有用，只是为了避免BOSS空中受身，所以要减少连续技的中间环节，浮空后点一拳，然后就用上段脚把对手踢飞，这样有时还可以让BOSS撞到货架上造成额外的伤害。不过这个BOSS也会灵活使用滑铲，可要小心了。

MISSION 21 World-Ranked Boxer



一身蛮力的Glen和世界级拳击手Grimm的组合非同一般，如果他们两个分开打，利用滑铲战术也不能应该付，（比如任务22时Grimm就落了单）所以集中干掉其中一个是基本思路。两人使用必杀技的频率比较高，Grimm的闪躲功夫也相当不错，所以应该选择一些单发技来主攻，比如上段踢和下扫脚。把一人逼到角落后就立即连续使用上段踢，这俩家伙似乎对这一招的回避率很低，运气好甚至可以直接踢死一个。

MISSION 23 Avenging the Honor

这是第一部分中的难点，因为任务要求并不是要把Kadonashi的徒弟打倒，而只是把他的脚部打成重伤以示羞辱。如果之前没有将RGA能力升高，那就要小心了，因为可能脚还没打红，Zach就已经挂了。对脚部具有破坏力的有下扫脚、滑铲、下段投、对脚的返技等招式，其中投技和返技对部位具有较高的坏破力。如果"部位破坏力"能力不高，那么就有必要多使用一下投技和返技了。另外，如果对手脚部打红时刚好体力为零，那样也算任务成功。

主角实用技推荐 主角的前冲双飞脚（前冲后直接按○键）判定很大，攻击力和部位破坏力都不错，并带吹飞效果，比较容易将敌人打到版边。就算只是连续使用这一招，也能够应付绝大多数的杂兵关卡，游戏中前期的BOSS也吃这一招。

book.cn

MISSION 24 Helping Hands

Tong Yoon和Kadonashi，泰拳加空手道，这样的组合也很麻烦。两个人的动作都很快，攻击方面又都有很高的气绝值，被他们包夹的话会陷入窘境。打法方面其实还是和MISSION 21差不多，使用角落连续段上段脚集中攻击其中一人，剩下一个时，只要不硬拼，基本上怎么打都没有问题。此时已经学会3级SPA，倒是可以在这两个家伙身上试试招。

MISSION 28 Who's Your Daddy？

这是第一个出现武器的关卡，手持铁棍的是老对手Glen。一开始他就会发动装甲状态，不仅防御力高，而且受到打击技攻击时没有硬直，虽然投技对他有效，但Glen本身就擅长投技，最好不要班门弄斧。这个持械暴徒的攻击力很高，比较安全的打法是利用屋子中的家具和他捉迷藏，等装甲效果消失后再对付他。一个滑铲就能把Glen手中的武器打落。没了武器的他就像老虎没了牙，不过还是要小心他再次发动装甲，那就再次耐心等待装甲消失吧。

MISSION 30 Showdown



Dwayne虽然只是一个人，但他的攻击速度十分迅猛，闪避的使用率也很高，并且会频繁发动能力型SPA，其效果是提升威力的攻击状态。（胜员师曾被这个家伙9秒钟满血杀死。）因为有这些特点，注定了这个BOSS并不是一个能以单一方法来击倒的对手。由于这是一场场地比较小的死斗，所以可以利用前冲双飞脚把他踢到墙上，令他气绝后再追打。当然，滑铲之后使用空中投的战斗也可以尝试，虽然BOSS有可能会空中受身，但命中后的伤害值会比较大。另外，下扫脚后倒地追加在这样的小场地中也能发挥不小的作用。基本上把之前的一些方法结合在一起和他打消耗战就能事半功倍。注意一开始时不要太快接近BOSS，他发动能力型SPA时也是有攻击力的。

CHAPTER 2

从任务31开始就会有同伴了，而且因为能力的提升，主角也不再是孤军奋战，有了同伴的支援，一些杂兵关卡会轻松很多。从任务50过后，游戏会发展为“械斗”，战术等方面会发生一些变化。

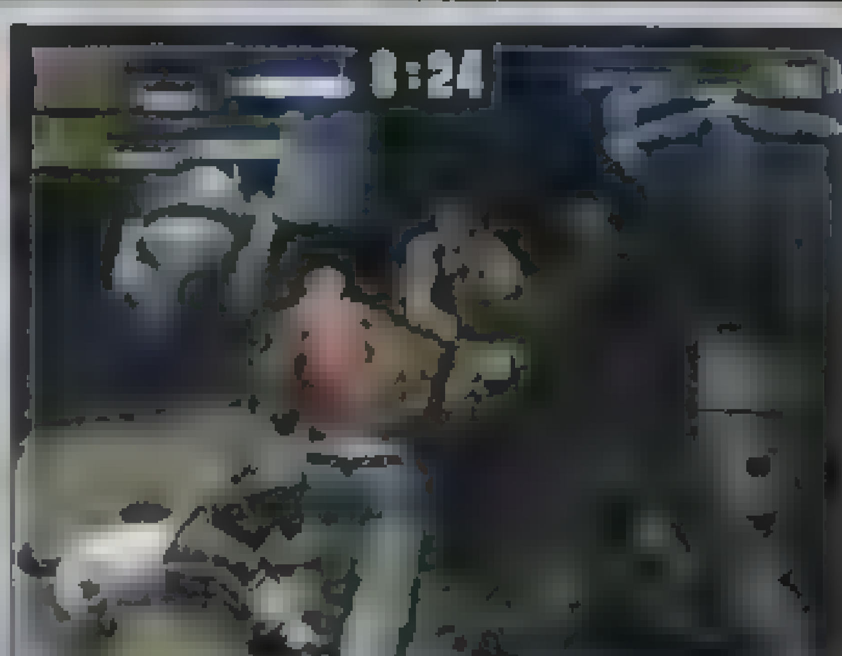
任务	任务名	地点	[illegible]	同伴	武器	得点	过关条件
31	Chaos	MOTEL	3	Shun Ying	无	2	打倒全部敌人
32	[illegible] Strike	SOUTHEND	2	自由选择	无	1	打倒全部敌人
33	The Mob	CENTRAL SQUARE	3	自由选择	无	2	打倒全部敌人
34	The Agitator	CHINATOWN	4	自由选择	无	1	击倒目标Bain
35	The Hatchet Man	SCRAPYARD	3	自由选择	无	2	打倒全部敌人
36	Despicable Ally	HIDEOUT	3	Glen	无	2	灭敌护友
37	The Deal	SLUM	4	Jake	无	2	打倒全部敌人
38	The Derelict	ABANDONER BASEMENT	3	自由选择	无	2	2分钟内打倒全部敌人
39	The Grudge	SUBWAY STATION	1	自由选择	无	2	打倒Park
40	Dead Run	DOWNTOWN	4	Dwayne	无	3	灭敌护友
41	Traitor	SUBWAY STATION	4	Grimm	无	2	灭敌护友
42	Lucky Error	SCRAPYARD	3	Tong Yoon	无	1	灭敌护友
43	Surrounded	DOWNTOWN	4	无	无	3	打倒全部敌人
44	Housecleaning	WAREHOUSE	3	自由选择	无	1	打倒全部敌人
45	The Duel	SUBWAY STATION	4	自由选择	无	2	击倒目标Chris
46	Conciliation	ABANDONED BASEMENT	2	Chris	无	2	灭敌护友
47	Setting an Example	CENTRAL SQUARE	6	自由选择	无	2	把Bain的脚打红
48	Tooth for a Tooth	WAREHOUSE	3	无	无	1	打倒全部敌人
49	[illegible]	MOTEL	1	无	无	1	打倒[illegible]
50	The Scoundrel	SLUM	[illegible]	无	有	3	打倒Alex

任务	任务名	地点	[illegible]	同伴	武器	得点	过关条件
51	Close Combat	CENTRAL SQUARE	3	自由选择	有	1	打倒全部敌人
52	Dependable Presence	DOWNTOWN	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
53	Holed Up	BAR	2	自由选择	有	3	打倒全部敌人
54	Extermination	SCRAPYARD	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
55	Mop-up	BACK ALLEY	1	[illegible]	有	1	打倒[illegible]
56	Soldiers	SOUTHEND	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
57	Precious Time	MOTEL	3	自由选择	有	1	1分30秒内打倒全部敌人
58	Object of Ire	SOUTHEND	1	无	无	2	打倒Park
59	Wrath	SLUM	[illegible]	自由选择	无	1	打倒Miguel
60	Truce	DOWNTOWN	3	Park	无	2	灭敌护友
61	Punishment	SLUM	3	Grimm	无	2	打倒全部敌人
62	The End of the Outsiders	DOWNTOWN	3	自由选择	无	1	打倒全部敌人
63	Mr Popularity	SUBWAY STATION	1	无	无	2	打倒Alex
64	Lethal Weapon	CENTRAL SQUARE	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
65	Nowhere to Go	ABANDONED BASEMENT	4	无	有	2	把所有人的上肢打红
66	Bleak Future	WAREHOUSE	3	自由选择	有	1	打倒全部敌人
67	Handle with Care	BACK ALLEY	3	Alex	有	2	打倒全部敌人
68	Sneak Attack	GREEN HILL	1	无	无	3	打倒Napalm 99
69	Toe-to-Toe for Glory	APARTMENT ROOFTOP	1	无	有	3	打倒McKinzie
70	Finishing Touches	SOUTHEND	[illegible]	自由选择	无	[illegible]	打倒全部敌人

注：任务30后Shun Ying Lee成为同伴，任务31后Glen、Kadonashi、Grimm、Dwayne加入，任务37后Jake加入，任务42后Tong Yoon加入，任务46后Chris加入，任务60后Park加入，任务67后Alex加入。

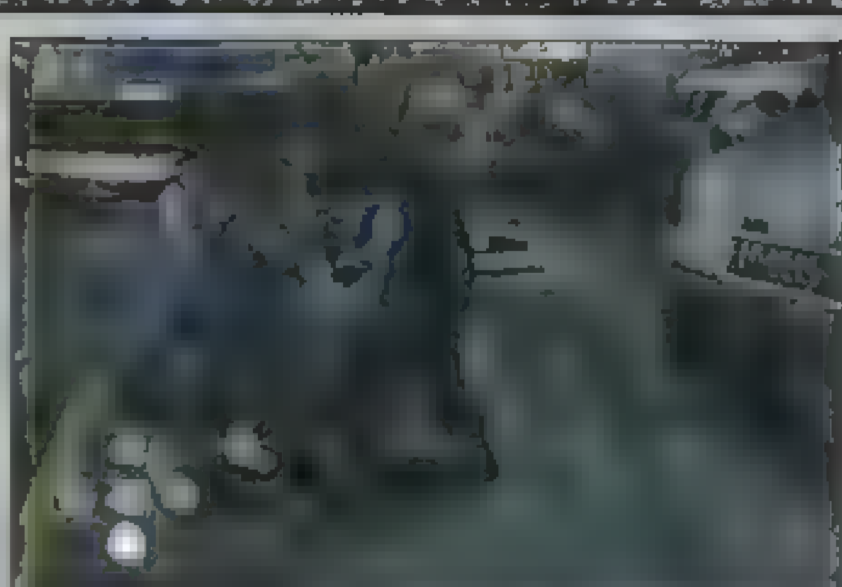
CHAPTER 2 重点难点任务解析

MISSION 35 The Hatchet Man



在这里会首次遇到使用卡波卫勒的中产阶级子弟Chris，他的动作非常连贯，身体翻动时的攻击距离也很远，再加上他身边的两个帮手的攻击意识也不弱，而且因为场地比较小，所以滑铲战术的作用并不突出。因此与我方同伴的配合在此关卡中会比较重要。可先用前冲双飞脚把一两个敌人踢到墙上致晕，利用这段时间也同伴包夹一个敌人，并使用强力的双人协力攻击，这样必杀槽的增加速度也比较快。

MISSION 40 Dead Run



灭敌护友的第2个关卡，注意点方面任务类型说明中已经提到过了，就是要保证自己和同伴都安全。因为一开始离同伴Dwayne很远，所以要立即冲过去帮忙。另一种方法是一开始就按R2键，换成操作Dwayne，在同类任务中，这种换人战术可以经常使用。比如在同伴体力比较少的时候可以立即换人操作，有效阻止同伴AI失常，往人堆里扎的自杀行为。

MISSION 45 The Duel



这是比较特别的一个任务，虽说有同伴，但你的同伴最好不要动，因为Chris带了3个助威的壮汉，只要一换人，他们马上就会动手。当然，如果把Chris打飞撞上他的小弟，那他们也会动手，所以与Chris对决时最好远离那群人。Chris的空中受身用得很好，浮空后用空中投会比较好。要注意的是卡波卫勒的招式中有一些是克制滑铲的，所以也不能太依赖一招，下扫脚和双飞脚可视情况灵活运用。

MISSION 47 Setting an Example

因为只要把Bain的脚打红就能过关，所以还是多使用下扫脚之类的招式会比较好。但是因为Bain身旁还有二个杂兵，所以最好将他与杂兵分开，由同伴来吸引杂兵的注意力，玩家就专心攻击Bain的脚就行了。必要时主角还可发动能力型SPA增强攻击力和部位破坏力，便可速战速决。

MISSION 50 The Scoundrel

持械的Alex比起Glen来要好对付一些，因为他只会反复增加攻击力的攻击状态，而且滑铲命中后他的武器就会掉落。不过没有武器的Alex也不是省油的灯，他时常用使用前冲类的招式突击，所以捡武器时最后看清他的位置，不然很可能得不偿失。好在滑铲战术对他依然有效，空中用武器追打的话威力也比较大。只要小心他在受身后反击就行了。

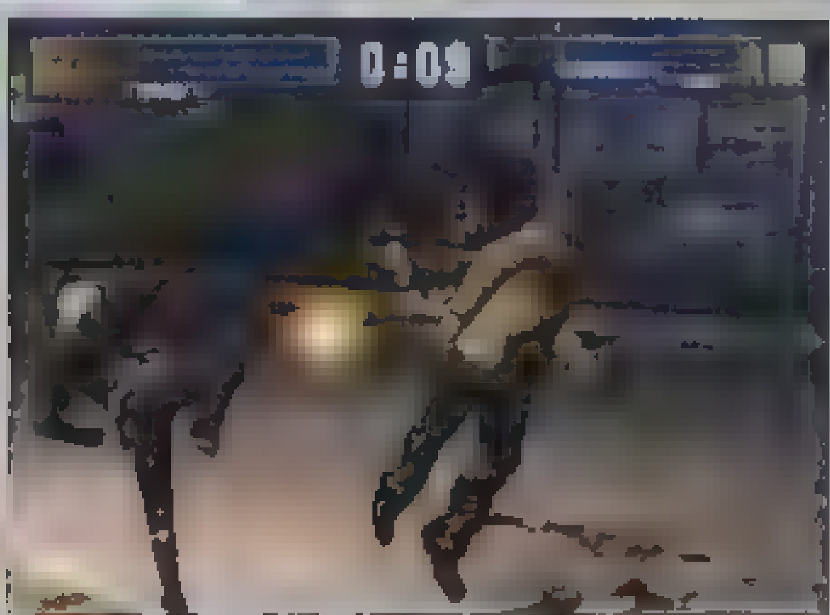
主角实用技推荐　游戏中的大部分普通技都[illegible]可以打一个局面，可避免背面的敌人偷袭。而下扫脚后立即使用倒地追打，可对脚部造成较大破坏，踢飞的敌人还能攻击前方的其他敌人，[illegible]撞墙后会造成气绝，比较实用。

MISSION 53 Holed Up



Alex和Park的双BOSS组合，好在这次是2对2的局面。这一战的转折点是哪一边先损失一人，2对1的话很可能出现一边倒的情况。所以这一关可以选择防御力较高的同伴，比如Glen，特别是他发动装甲状态后，那胜利的天平就会倾向玩家这一边。虽说Alex拿了个酒瓶当武器，不过这样的混战中基本上是派不上用场的。

MISSION 58 Object of Ire



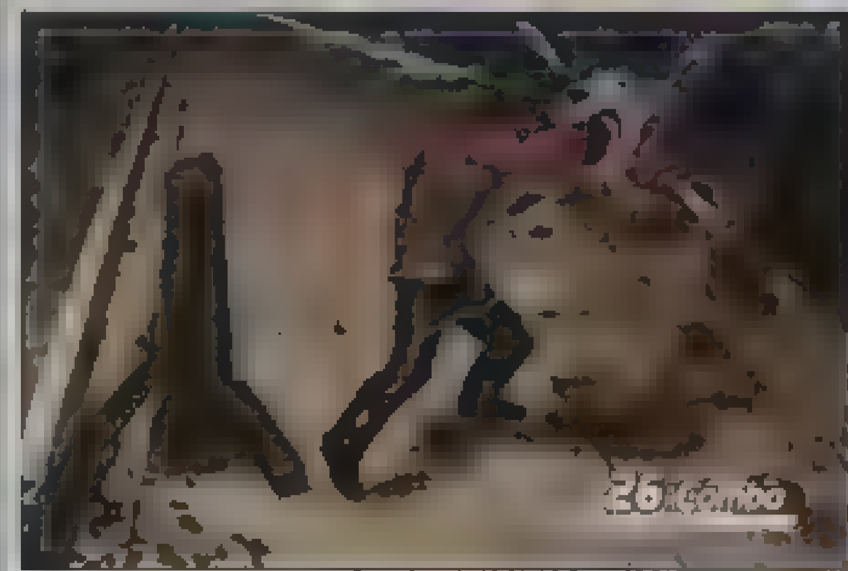
Park的跆拳道相当迅猛，空中连续技同样很夸张。很显然，Park的绝大部分动作取自《铁拳》人气角色花郎，特别是3级SPA　挑空后空中3连脚实在是太酷了！（虽然他之后会成为同伴后，只可惜实际用起来能力并不算突出）Park会发动集中状态，自动回避攻击或拆投，所以最好等集中状态消失后再攻击。因为Park的投技并不是强项，所以可以选择接近Park后连续使用闪避的方法来减少他的必杀槽，但也不要太贪心。另外，在滑铲后的空中投命中后立即使用倒地投追打，打不中也没什么损失，命中的话又可以蓄起不少的必杀槽。对付任务63的Alex也可以采用这样的战术。

MISSION 65 Nowhere to Go



比较有趣的一关，要把所有杂兵的上肢打红，那就不要使用滑铲了，多用双飞脚，让敌人撞在墙壁上就可以对上肢造成额外的伤害。当必杀槽达到5格时就立即发动攻击状态，之后如果再蓄起4格就发动3级SPA，这样可以集中打击敌人的上肢。上肢变红的敌人可以杀死，避免他们在一旁干扰。放心，这并不违反任务规则。

MISSION 68 Sneak Attack



又是一个装甲系的敌人，比较麻烦的是Napalm 99发动的复合状态是装甲外加回复体力，如果控制得不好，让他频繁发动SPA的话，那就会陷入恶性循环。Napalm 99的一大弱点是空中受身能力很差，利用这一点，空中投就成为这一战的主力技之一。不要过多使用连续的空中三连拳，这样Napalm 99的必杀槽也会大量增加。如果对自己的闪避有信心的话，也可以在Napalm 99发动复合状态后引诱其出招，在闪过之后用跑动投来消耗他的SPA有效时间。要不然就绕着场地中的垃圾箱打转，等他的能力状态消失就行了。

MISSION 69 Toe-to-Toe for Glory



雇佣兵McKinzie也是个比较难缠的角色，他手中的匕首很难打落，伤害值和部位破坏力又奇高，通常一串连击便可致擊，造成重创。他的复合状态效果是集中状态外加攻击力提升。"安全第一"的滑铲战术虽然还是比较管用，但之后的追打仍应以投技为主。BOSS受身就立即与之拉开距离，不要让他逼近主角。他的刀掉落之后，引诱BOSS去捡刀时再攻击也是不错的战术。

MISSION 70 Finishing Touches



McKinzie和Napalm 99的组合想起来还是比较吓人的，不过McKinzie没有刀，Napalm 99又不那么积极地发动复合状态，所以并没那么可怕。同伴方面可以选攻击性比较强、速度也不慢的，比如Alex、Kadonashi等，因为要让同伴缠住McKinzie，而主角就专心对手Napalm 99，连续使用空中3连拳有可能一直把他连到死，就算中途他受身逃脱了并发动SPA，体力也所剩无几，等他的状态消失再用空中连技将其解决。McKinzie一人可谓孤掌难鸣，用双人技华丽地将其轰杀吧！

CHAPTER 3

任务71开始游戏进入高潮，游戏难度自然也直线上升。杂兵中的持刀歹徒和几个怪物级的BOSS都会让玩家郁闷不已，上文所述的技巧在以下关卡中依然会成为克敌制胜的关键，一部黑帮动作大片即将上演！

任务	任务名	地点	敌数量	同伴	武器	得点	过关条件
71	A New Foe	RESTAURANT	3	Shun Ying	有	2	灭敌护友
72	Killers	GREEN HILL	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
73	Vicious Steel	SOUTHEND	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
74	Tit-for-Tat	MOTEL	3	自由选择	有	2	打倒全部敌人
75	Storming In	ABANDONED THEATER	4	自由选择	有	2	击倒目标Mass…
76	The Dogs	BORDIN BLDG.MAIN GATE	3	自由选择	有	2	灭敌护友
77	Collusion	APARTMENT ROOFTOP	2	自由选择	有	2	灭敌护友
78	The Monster	ABANDONED BASEMENT	1	自由选择	无	3	打倒Golem
79	Back in Town	ABANDONED BASEMENT	4	自由选择	有	2	击倒Lin Fong [illegible]
80	Watchdogs	UNDERGROUND PARKING	3	自由选择	有	2	2分钟内打倒全部敌人
81	City Under Siege	GREEN HILL	2	自由选择	有	2	打倒全部敌人
82	Fists of Iron	WAREHOUSE	3	自由选择	无	1	打倒全部敌人
83	Limbering Up	APARTMENT ROOFTOP	3	自由选择	无	1	打倒全部敌人
84	Revenge	ABANDONED THEATER	2	[illegible]	有	3	灭敌护友
85	Pursuit	UNDERGROUND PARKING	1	无	无	3	打倒Lin Fong
86	Return of the Monster	BORDING BLDG. MAIN GATE	1	无	无	3	打倒全部敌人
87	Capture	ABANDONED THEATER	1	无	无	1	[illegible]
88	Grilling	RESTAURANT	3	无	无	2	打倒全部敌人
89	An Unexpected Call	CHINATOWN	[illegible]	无	无	[illegible]	打倒全部敌人
90	The Trac…	GREEN HILL	3	无	有	[illegible]	打倒全部敌人
91	The Monster Released	GREEN HILL	[illegible]	无	有	3	打倒Golem

任务	任务名	地点	敌数量	同伴	武器	得点	过关条件
92	The Escape	APARTMENT ROOFTOP	3	Shun Ying	有	2	灭敌护友
93	Little Brother	RESTAURANT	2	Shun Ying	有	0	打倒全部敌人
94	Enemy Stronghold	BORDIN BLDG.MAIN GATE	3	自由选择	有	0	打倒全部敌人
95	Forcing Through	BORDIN BLDG.MAIN GATE	3	自由选择	有	0	打倒全部敌人
96	Incursion	UNDERGROUND PARKING	3	自由选择	有	0	打倒全部敌人
97	Disemboweling	BORDIN BLDG.ENTRANCE	4	自由选择	有	0	打倒全部敌人
98	Monster Slayer	BORDIN BLDG.ENTRANCE	2	自由选择	有	0	打倒全部敌人
99	Closing In	BORDIN BLDG.ROOFTOP	[illegible]	无	有	0	打倒Shinkai
100	The Mastermind	BORDIN BLDG.TOP FLOOR	[illegible]	无	无	0	打倒Bordin

注　完成任务92后，主角的全部能力都会达到上限，完成之后的任务均不会再出现能力成长画面。

CHAPTER 3 重点难点任务解析

MISSION 71 A New Foe

之前的那些有武器的杂兵关卡没有什么多说的，而从这个任务开始，会出现高攻击力的刀、剑等武器，所以要特别说明一下。Shun Ying手中的中华剑攻击十分犀利，几秒钟就能解决一个杂兵，而且她手中的武器也不易掉落，其优势在这些任务中得以发挥，而一开始就换成操作Shun Ying或是持械的同伴是同类关卡中是比较常用的攻略方式，大家可以多多尝试。

不过有些关卡中同伴出场时是没有武器的，Shun Ying的防御力太差，所以推荐选择招式性能比较好的Alex来当同伴。还有，防御力较高的Glen也值得一用。



主角实用技推荐 滑铲以及其他浮空连之后可进行追打。对不怎么空中受身的敌人，可以连续[illegible]下。滑铲后使用这　招需要先点一拳解除背向状态，也可在点一拳后用上段脚或3级SPA把敌人打到墙上，之后请参照推荐　来上[illegible]。

3DM-SMV
1000K.cn

MISSION 76 The Dogs



这个任务中最大的障碍还是在大门口的McKinzie，这回他手上可又有匕首了。另两个帮手虽然也有武器，但能力远不如这个雇佣兵。从战术考虑的话当然是先把弱敌消灭，所以可以改成操作持械同伴或将武器传给主角，以最快速度消灭两个杂兵。造成2对1局面后也能不能大意，注意自己同伴的体力，这个任务的过关条件可是“灭敌护友”哦！

MISSION 78 The Monster



终于遇上游戏中最恐怖的敌人Colem了，这家伙可以说是Napalm 99的强化版，空中受身率低的弱点在他身上不复存在，复合状态效果为装甲外加攻击力上升，让人难以招架。好在这里是2对1，就算是装甲状态也不能防御投技和双人技。所以当Colem发动状态后，就交替操作两人使用投技，让他没有进攻的机会，积极使用双人技也可以对他造成比较大的伤害。至于同伴方面，还是选防御力高一些的角色吧。

MISSION 84 Revenge



这个灭敌护友的关卡可易可难，因为这关有会发动装甲的Napalm 99，如果Chris被其压制，那是很容易死亡的。不过只要一上来抢到了武器，那就不同了。用武器集中攻击另一个敌人，三下五除二就把他给结果了，剩下空中受身超级烂的肥佬是没什么作为的。万一他发动能力型SPA也没什么大不了的，2对1连怪物Colem都不是我们的对手，疯狂的双人技绝对令他无从招架，当然有恃无恐。

MISSION 85 Pursuit



Shun Ying的弟弟Lin Fong的招式很像《铁拳》中的李超狼，复合状态的发动效果是集中加攻击力提升。而他本身也比较擅长回避和受身，他自己也很会使用滑铲和空中连技。当然，在他的SPA效果消失后，用滑铲战术还是可以奏效的，但这样就变成了一场持久战。这里再介绍另一个效方法，Lin Fong似乎对主角的前冲双飞脚没什么免疫力，经常可以命中一段，或是两段全中，不停使用这招一击脱离，Lin Fong就根本无法发挥他的实力。

MISSION 86 Return of the Monster



怪物归来！对了，Colem又来了！这次他还拿着很不容易落地的斧子，像Shun Ying这样防御力不高的角色砍两个回合就挂了，看来这又是一场硬仗。Colem一开始就会发动复合状态，反正场子大得很，有很多障碍物，绕着等他的装甲消失再发动攻击，安全第一嘛！不要试着和Colem比跑步，他一般总能追上主角，并施以强力的投技。Colem普通状态时那就还是老规矩，滑铲、点一拳、空中投，会有一定几率将他的斧子打落，当然也要小心他空中受身后突然使用投技。在靠近他时，使用下段投的命中率比较高，但如果被反投，那损失会比较惨重。另外，前冲双飞脚连用也是可行的，但BOSS必杀槽在5格以上时不要使用，以免他发动SPA反击。任务91也是对付这个BOSS，除了地形不同外，打法基本相同。

MISSION 89 An Unexpected Call



难得一场对4个持械歹徒的战斗中没有同伴支援的，让人颇有些不习惯。当然，敌人的AI也不会像有同伴时那么高，只是武士刀的攻击距离有优势，站位不好的话很容易被压制，损失大量的体力。所以，还是要注意不要背靠墙。这里又要用回老招数，就是将一个敌人逼入角落，然后连续使用上段脚，先解决一两个杂兵。然后捡起武器与敌人对砍，应该也不会吃亏。任务90也可以这么来解决。

MISSION 93 Little Brother



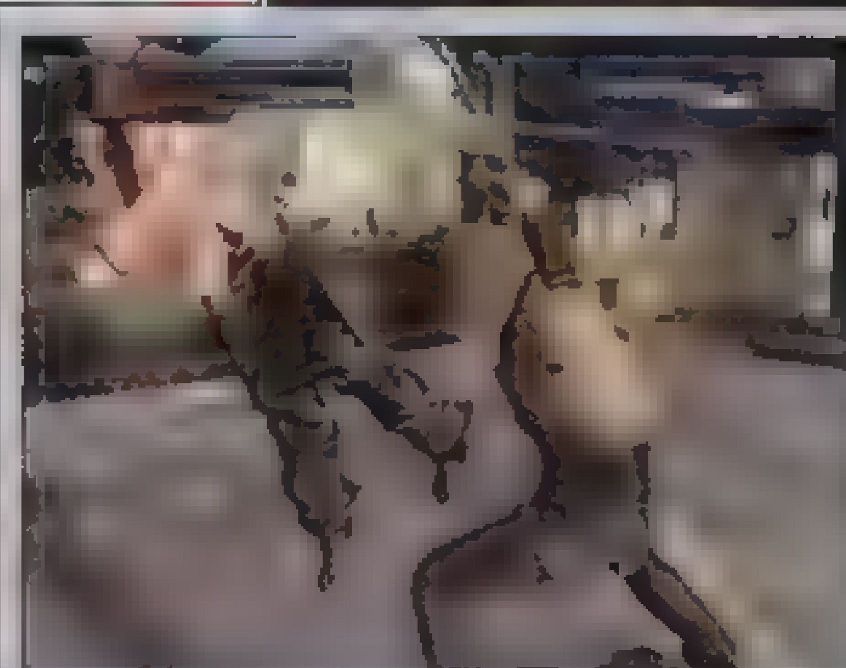
Colem和Lin Fong的持械组合听上去倒是挺可怕，不过真正打起来还好，因为有女主角Shun Ying的无差别中华剑乱舞，就算是乱砍也能令BOSS损失大量体力，所以一开始就换成操作Shun Ying来主攻Lin Fong，以主角的防御力和复合状态的Colem对峙，一时半会儿应该死不了。如果Shun Ying的剑掉了，一定要捡回来。Shun Ying没有剑要快速解决Lin Fong几乎不太可能。不过这个任务多少要靠点人品，如果Colem发起飙来，几秒钟打死主角也是有可能的，多试几次吧。

MISSION 98 Monster Slayer



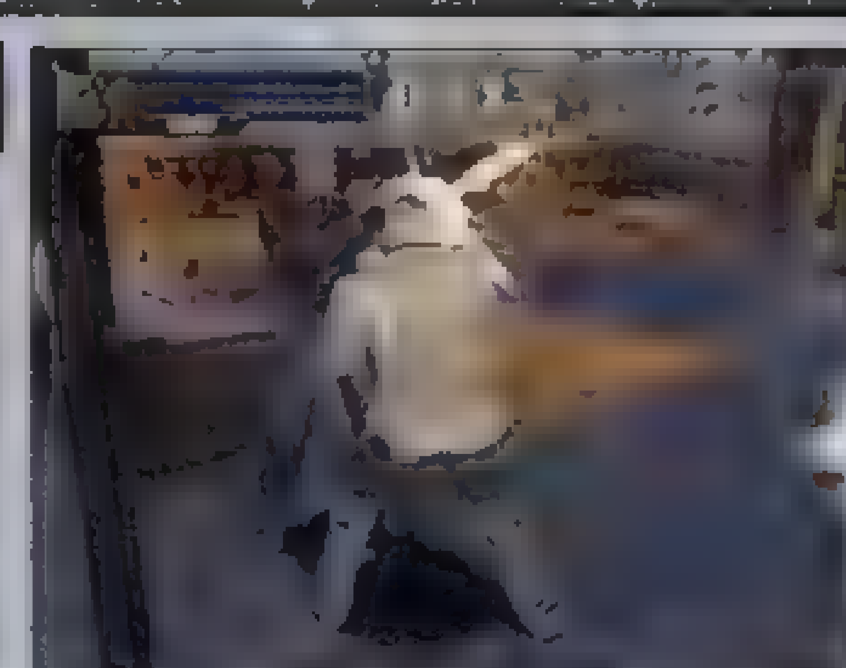
最后一次与怪物Colem交锋了，而他身边还有个Napalm 99做帮手，两个家伙都持有武器，自然非同小可。好在Napalm 99一开始并不会发动复合状态，他的闪避功夫还是那么烂，完全可以将他逼入死角。那么这里还是使用中华剑战术，一开始就换成操作Shun Ying，把Napalm 99乱剑砍死，然后再与主角合力对付Colem。选择其他同伴用同样的方法也可以，只是用Shun Ying感觉最为轻松。

MISSION 99 Closing In



黑帮老大Shinkai的确有大师风范，手中的武士刀都比人长一截，而且他的攻击力之高令人发指。基本上所有的投技都超过半血，3级SPA的威力则是一击必杀！而且Shinkai的多数招式都有吹飞效果，天台的场地又特别小，一旦主角撞墙气绝，那基本上就可以RETRY重来了。对付他的安全办法只有用滑铲慢慢蹭血；多用空中投，如果碰巧他的刀被打掉了，那就容易多了。不过Shinkai空中受身后对主角的威胁很大，所以快速向后翻滚最好能够熟练使用。另外，角落连续上段脚对这个BOSS也有一定的作用，但还是要小心他突然闪避后的反击。

MISSION 100 The Mastermind



与幕后黑手Bordin的对决与《魂之利刃》中御剑平四郎通关时与枪手对战的情形如出一辙，果然是《灵魂能力》小组参与制作的游戏啊！所以这并不像是个任务，倒像是个结局的交待。Bordin的手枪通常是一击必杀的，但只要连续按□键就能闪避。Bordin本身不堪一击，只要一个翻滚到他身边，两三拳就能把他解决掉。另外有个小发现，就是手枪的子弹只有11发，全部用过之后，最后的Bordin就只能任人鱼肉了。

THE END



主角实用技推荐 对付擅长空中受身的敌人，可在浮空后使用空中投，命中后者不会有什么损失，而且一旦命中，伤害力和部位破坏力都比较大，空中投命中后还可再进行倒地追打。这一招是对付后期BOSS的主要方法。



真·三国无双4 猛将传	Koei	ACT
PS2 真·三国无双4 猛将传	2005年9月15日	日版
对应硬盘，可以与《真·三国无双4》联动		

今年的东京游戏展上，光荣没有展出次世代机上的《真·三国无双》新作，只有一个换汤不换药的X360版。看来今年只能靠《真·三国无双4 猛将传》来解闷了。

平心而论，《真·三国无双4 猛将传》还是做得挺不错的。新增加的立志模式、经过改良的修罗模式、重新回归的自创武将系统都挺有意思，但不知为何却没有增加新武器（大剑、细剑不算）。要知道广大"无双众"可是已经做好了在修罗难度下拿新武器的准备啊！但不管怎么说，作为《真·三国无双4》的资料篇，我们还是不能将其就此放过！

基本操作

本作的操作方法和《真·三国无双4》没有区别，但考虑到每代《猛将传》推出时都不乏新手参入，纱迦将隔夜饭又拿出来炒了一遍。各位久经沙场的名将们就权当它是温故而知新吧！

左摇杆/方向键	控制角色移动
R3	发动无双觉醒
SELECT	切换护卫武将方针/发动伏兵
START	进入情报画面/跳过剧情动画
□	通常攻击
△	聚力攻击，亦称CHARGE攻击
×	跳跃/上马/下马
○	蓄无双槽/发动无双乱舞
L1	防御/空中受身
L2	切换是否表示敌人姓名体力
R1	进入主观视点的射箭画面
R2	切换全体地图和局部地图
SELECT+START	回到标题画面

《真·三国无双4 猛将传》的主要变更点

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

与《真·三国无双4》的联动

记忆联动

《真·三国无双4 猛将传》可以继承《真·三国无双4》的记录。当你的记忆卡里有《真·三国无双4》的记录而没有《真·三国无双4 猛将传》的记录时，电脑就会自动生成一个《真·三国无双4 猛将传》的记录。这个记录会继承你在《真·三国无双4》里的一切资料，包括能力、武器、道具等等。

注意：如果你修改过《真·三国无双4》的记录，那么记忆联动有可能失败。

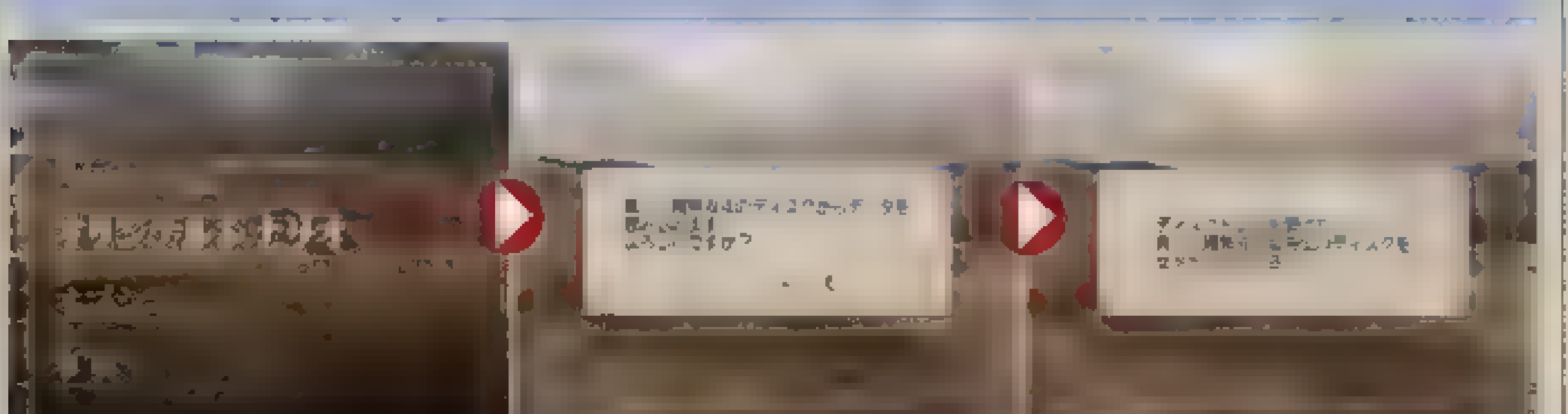
光碟联动

在《真·三国无双4 猛将传》中，实际上已经包含了《真·三国无双4》的全部内容，但必须经过联动才能玩到。如果不联动的话，单用《真·三国无双4 猛将传》游戏碟也能进行游戏，但无双模式和自由模式是一定要经过联动才会出现的。

注意：由于D版碟和直读芯片的质量参差不齐，部分机器可能会出现不能联动的情况。

联动的具体方法如下

1. 进入游戏后选择"オリジナルシナリオ"一项。
2. 电脑会问你是否要放入《真·三国无双4》游戏碟，此时选择"はい"。
3. 放入《真·三国无双4》游戏碟，检测成功后电脑会要求你放回《真·三国无双4 猛将传》游戏碟。
4. 放回《真·三国无双4 猛将传》游戏碟，联动顺利完成！



强化道具

强化道具是本作新增的设定。在幕舍中选择"強化アイテム使用"（在使用强化道具时按△键还可以将武将的能力变为初期状态），就可以利用强化道具来增加武将和武器的能力。强化道具分为6种，分别对应武将的体力、无双、攻击、防御和武器的武器攻击力以及附加能力。

强化道具为消耗品，使用过后就会消失，不过强化道具是可以无限获得的。在外传模式、无双模式、自由模式中只要过关就能拿到强化道具，在修罗模式中则要选择"终了"才能拿到强化道具。在外传模式、无双模式、自由模式中拿到的强化道具数量是按游戏难度和关卡难度来算的，在修罗难度下最高难度的关卡中，过关时一次可以拿到6个，种类随机。而修罗模式终了时会根据玩家成绩给出相应数量的强化道具，这种奖励是没有数量上限的。

强化道具看似有用，其实只是鸡肋。强化武将能力完全没有必要，而用来强化武器的话又有三大不便：一是最强武器不能强化，二是强化有上限，三是不能更改武器能力和重量。当然，从理论上来说，如果能拿到一把附加能力不俗的3级武器，使用强化道具确实能练出一把全附加能力20级的超强3级武器。但就算如此，3级武器也没有最强武器杀100人拿觉醒印的功效，所以实用性大打折扣。

外传模式

外传模式是本作的一大重头，在外传模式中有18个关卡，外传模式中的武将、武器能力与自由模式和无双模式是共通的，此外自创武将也可以在外传模式中使用。外传模式的每一关都有使用武将的限制，但只要用任意一位武将打过此关，就可以使用全部武将来挑战本关。全部18个关卡打过，就会出现外传模式的ENDING。

外传模式其实是一个挺有意思的模式，虽然只有区区18关，但用不同角色来挑战时会有不同的变化，只打一遍是肯定不够的。下面就要为大家公开全部战场的地图。

©2005 KOEI Co. Ltd All rights reserved

道术书争夺战



点心 幻影

楼桑村救出战



点心 张宝

区星之乱



点心 何仪

十常侍之乱



点心 段珪

兖州之战



点心 曹洪

献帝争夺战



点心 郭汜

二乔获得战



点心 左慈

郎君自慢战



点心 左慈

冀城之战



点心 夏侯渊

外传地图标识说明

包子 道具 华佗膏 仙酒 [illegible] 武器 觉醒印

葭萌关之战



阳平关之战



濡须口之战



汉水之战



麦城之战



新城之战



石亭之战



祁山之战



南中决战

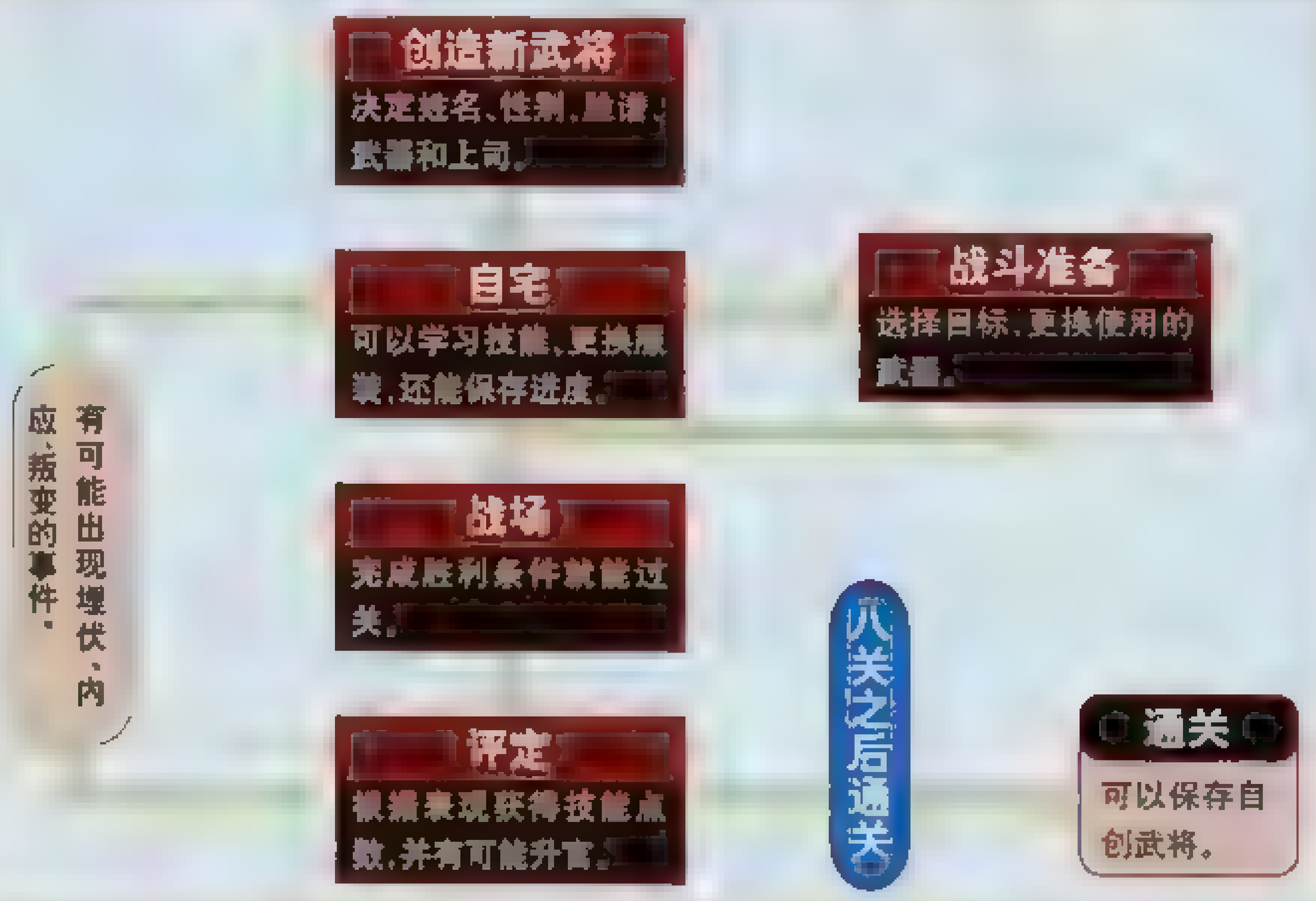


对地图的补充说明 本地图未标出弓矢所在位置，另外包子不分大小全部用一个标识注明。在使用此地图时，请注意在修罗难度下，地图上的部分道具会发生变化。

立志模式完全解析

基本流程

《真·三国无双4 猛将传》最有意思的要素，莫过于这个立志模式了。在立志模式中，玩家要扮演一个无名小卒，从最低级的兵卒开始一步步地向上爬，直到出人头地、名动天下。整个立志模式的大致流程如下：



军团贡献度

要想令自己的官衔上升，就得拼命提高自己的军团贡献度。在立志模式中，最初是兵卒，然后是什长，再往上升是卒伯，最后是副将。需要注意的是，并不是多杀人、多杀将就能提高军团贡献度，只有以下8种行动才能令军团贡献度上升：

1. 在上司身边表现活跃
2. 根据上司的号令击败指定敌将
3. 从密书获得情报
4. 发现兵粮库
5. 破坏敌人的陷阱
6. 奇袭
7. 叛变
8. 解救处于危机中的上司



这8种行动中，最容易达成的是第1条，也就是说，战斗中不要离上司太远，多在上司的眼皮底下斩杀敌人和敌将，军团贡献度自然少不了。不遵从号令的话，就算你在虎牢关以一人之力将吕布、董卓诛杀，军团贡献度照样低得吓人。和上司在一起战斗的好处很多。上司会发动技能暂时提升你的能力，有时还会给你恢复体力，实在是太体贴了。另外如果你表现出色的话，过关后上司还会赐给你技能和武器。

武器收集

立志模式的一大特色就是可以使用各种各样的武器。在游戏中只要打倒输送队长就能拿到各种各样的武器，玩家装备之后不但可以使用这种武器，连动作也会变成武器所属的角色。如果能捡到一把方天画戟，就可以使用吕布的动作了！

若在战斗中获得较高的军团贡献度，过关后上司有可能奖励你一把武器。上司给的武器一般都是他的武器，而且在立志模式的最后一关，上司必定会给一把带有5种附加能力的超强3级武器。根据这一点，如果你既想让你的自创武将使用某人的动作，又想拿一把不错的3级武器，一直跟着他混准没错。如果对最后获得的那把武器不满意，大可读战斗之前的档再来一遍。不过游戏中不能选他势力的武将当上司……



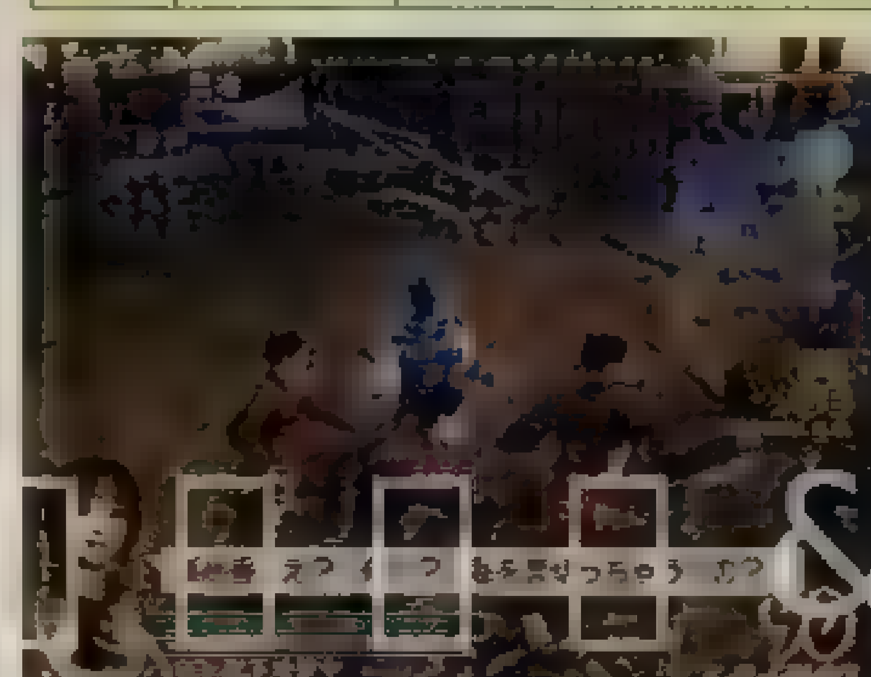
技能点数

在立志模式的初期，玩家的攻击手段只有□□，作战极为艰难。要想学会新的技能，就要用技能点数去换取。游戏中只要过关就能获得固定的技能点数，此外在战斗准备画面中可以选择此战中的目标，如果顺利完成的话过关后就能获得相应的技能点数作为奖励。目标是除了过关之外惟一能获得技能点数的途径，因此一定要慎重选择。

目标达成之后，下一场战斗中同样内容的目标就会变难，但获得的奖励也会变多。初期玩家一战只能选择2个目标，后期可以增至3个。

技能是立志模式有别于其他模式的最大特色，可惜这些技能不能带到其他模式中使用，真是可惜！

种类	技能名称	效果	所需点数	所需官衔	所需技能
基础	3段攻击	可以使出□□□	20	—	—
	4段攻击	可以使出□□□□	30	—	3段攻击
	5段攻击	可以使出□□□□□	40	什长	4段攻击
	6段攻击	可以使出□□□□□□	50	卒伯	5段攻击
格斗	チャージ	可以使用聚力攻击	30	—	3段攻击
	无双乱舞	可以使用无双乱舞	60	什长	4段攻击
	觉醒奥义	可以使用进化攻击和无双觉醒	70	副将	6段攻击
耐久	兵卒修炼	体力、防御力上升	10	—	—
	什长修炼	体力、防御力上升	20	什长	兵卒修炼
	卒伯修炼	体力、防御力上升	30	卒伯	什长修炼
	副将修炼	体力、防御力上升	40	副将	卒伯修炼
弓术	冰矢	弓箭附加冻结效果	30	—	—
	贯通弓	弓箭具有贯穿敌人的效果	20	—	—
	无双铠	中箭时没有受创硬直	20	—	—
马术	基础马术	可以骑马和象	10	—	—
	骑兵	以骑马状态进入战斗	40	卒伯	基础马术
	战斗马术	策马狂奔时可将杂兵一撞必杀	60	副将	基础马术
统率	行军指挥	令附近的我方人员移动速度上升	60	卒伯	—
	战斗指挥	令附近的我方人员攻击力上升	80	卒伯	—
	补给指挥	靠近我方武将时恢复其体力	40	卒伯	—
计略	火计	靠近据点大门或进入据点后5秒钟内不攻击，据点就会起火	60	什长	—
	伏兵	先按SELECT准备伏兵，准备完毕后按SELECT即可发动伏兵奇袭	40	卒伯	—
	援护射击	使用聚力攻击时会出现弓箭援护	50	卒伯	—
情报	寻问	可以从传令之外的敌兵身上拿到密书（据点内必有一个）	20	—	—
	侦察	搜索敌人的范围变广，且靠近据点便能获知其具体情报	20	—	—
	看破	能够识破敌人的伏兵和陷阱	20	—	—





3DM-SM

无双总帅的攻略心得其一 在买游戏前就听说，每套游戏都会赠送两张游戏人物卡片，于是买了游戏后立刻拆封。结果拆开一看，当场石化——西川人气大众脸二人组：杨怀、高沛参上！

武力评价和知略评价

在立志模式战斗结束后的战绩评价画面中，除了军团贡献度之外，还能看到武力评价和知略评价这两个重要数据。武力评价和知略评价关系到服装的入手和立志模式最终的评价。要想提升武力评价和知略评价，就要多杀敌。下面先介绍一下计略击破。

计略击破是影响知略评价的两大因素之一（另一个因素是入手的密书数量），计略击破分为4种情况，具体会显示在画面右方。

统率

当战斗指挥技能发动后，玩家和友军在攻击力上升状态下斩杀的一切敌人都算是计略击破。

奇袭

奇袭分两种情况，一种是成功发动伏兵（须有伏兵技能），另一种是看破敌人的伏兵（须有看破技能）。发动奇袭后击败的敌人都算作计略击破。

兵粮

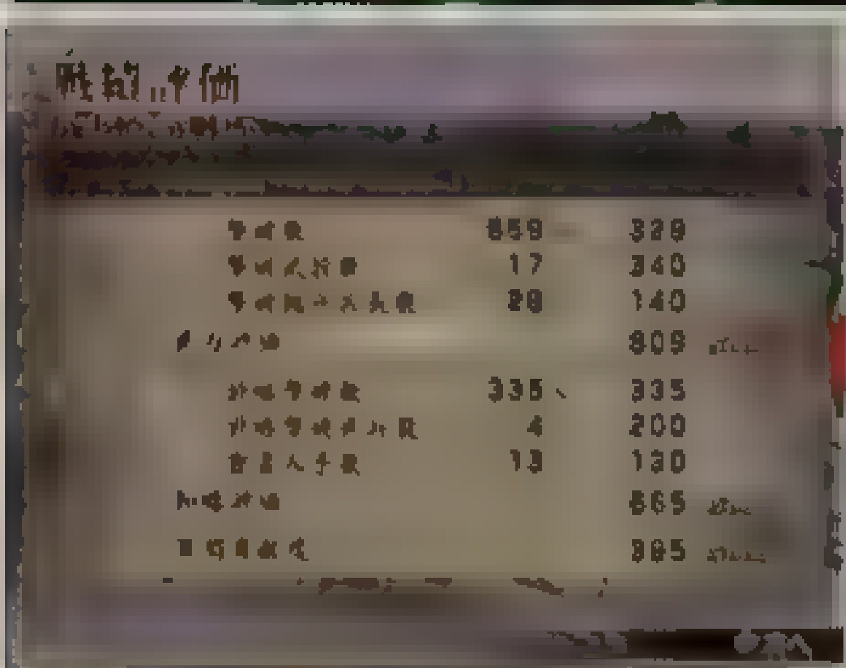
当玩家发现敌兵粮库并将其攻占之后，敌全军士气下降，同时兵粮发动，此时我军斩杀的一切敌人都算作玩家的计略击破。这也是最强的计略击破，但如果发现兵粮库的不是玩家，那么就不能发动兵粮了。

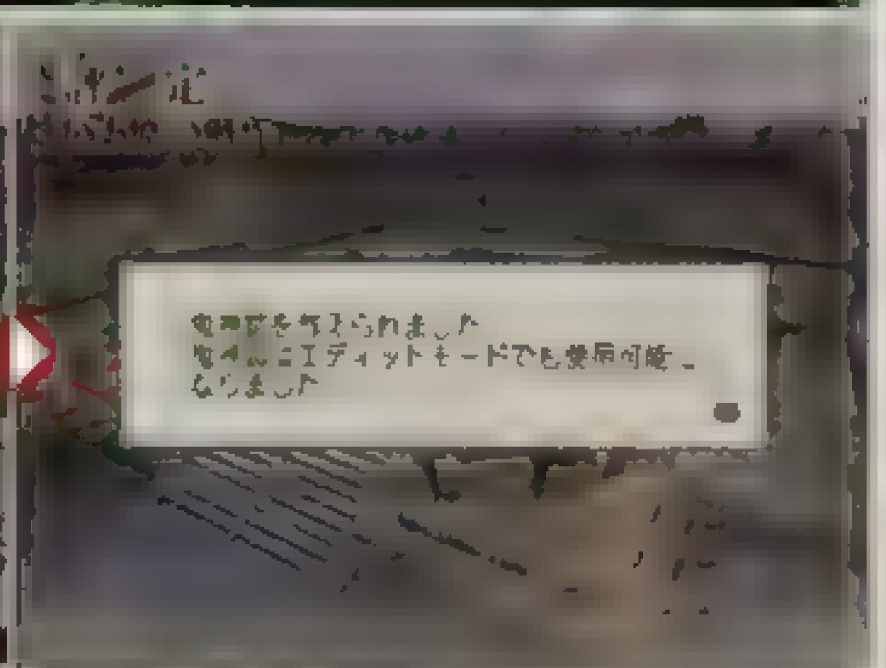
火计

当拥有火计技能后，在据点发动火计后，被玩家和友军击败的据点之敌都算作计略击破。

除了以上4种情况之外击破的敌人都算是武力击破，武力击破影响武力评价。

服装收集





玩立志模式除了可以造出一个不错的原创武将外，收集自创武将的服装也是一大动力。游戏中男女自创武将的服装各有10套，在编辑模式初期只有4套。在立志模式中满足特定条件后，就可以拿到新的服装，这样就能在编辑模式中给自创武将换装了。以下便是全部服装的入手方法。

男装	女装	入手方法
布服	布衣	初期便有。
轻铠	轻装衣	①已学会チャ ジ和兵卒修炼 ②此次游戏没有获得武斗服 武斗衣 ③官衔至少为什长。
武斗服	武斗衣	①情报、弓术系技能至少学会一种，②此次游戏没有获得轻铠 轻装衣，③官衔至少为什长。
重铠	重装衣	①已学会无双乱舞和什长修炼，②已学会无双铠或基础马术 ③累计知略评价低，累计武力评价高；④官衔至少为卒伯；⑤此次游戏没有获得道士服/女官衣。
军师战袍	舞踏衣	①情报系技能至少学会2个，②看破3次或从传令之外的敌人身上获得密书3次 ③此次游戏没有获得重铠 重装衣和道士服 女官衣 ④官衔至少为卒伯。
道士服	女官衣	①至少学会一种计略系技能，②此次游戏没有获得重铠 重装衣和军师战袍 舞踏衣。
皮戒衣	南方衣	过关时军团贡献度极低。
大将军铠	姬将铠	①已学会觉醒奥义、卒伯修炼，②学会战斗马术、行军指挥、战斗指挥中的任意两个技能 ③此次游戏没有获得宰相服/祭礼姬衣 ④官衔至少为副将。
宰相服	祭礼姬衣	①计略、情报系技能至少学会4种；②此次游戏没有获得大将军铠/姬将铠；③官衔至少为副将。
鬼神铠	一	过关时武力评价、知略评价、军团贡献度非常高。
一	妖姬衣	一次游戏时在魏蜀吴3个势力下都当过官。

需要说明的是，目前这些服装的拿取方法还有待进一步简化。但可以肯定的是，只要坚持走文官路线（即：文官类技能全学，累计知略评价高，累计武力评价低，累计军团贡献度高），一直打下去的话就能拿到军师战袍/舞踏衣和宰相服/祭礼姬衣。反之只要坚持走武官路线，一直打下去的话就能拿到重铠/重装衣和大将军铠/姬将铠。而皮戒衣/南方衣、鬼神铠、妖姬衣则是有专门的拿法。

埋伏·内应·叛变

在战斗中表现出色的话就有可能发生埋伏、内应、叛变事件，成功的话就可以永久或暂时性地改变自己所属的势力。

叛变：敌方将领写来招降信，同意的话就会立刻变为敌方势力的人，上司变为写招降信的人。

内应：敌方将领写信邀你加入，和叛变不同的是答应做内应后不会立刻成为敌方势力的人，要在战场上完成内应工作后才会叛变。

埋伏：我方军师会和你密谈，让你假装叛变到敌方势力中去做内应。同意的话就会立刻成为敌方势力的人。加入敌方势力后有时要过好几场战斗，我方军师才会指示你准备内应。在战场上完成内应工作后就可以顺利回归原势力了。

发动内应的条件非常简单：开战后立刻前往指示地点，就会开始内应工作，同时对玩家的上司发出假情报。只要上司来到指示地点，玩家就会立刻叛变，击败昔日上司后内应工作就算完成了。发动内应的时间要早，拖得太晚的话很难成功。

立志模式的心得

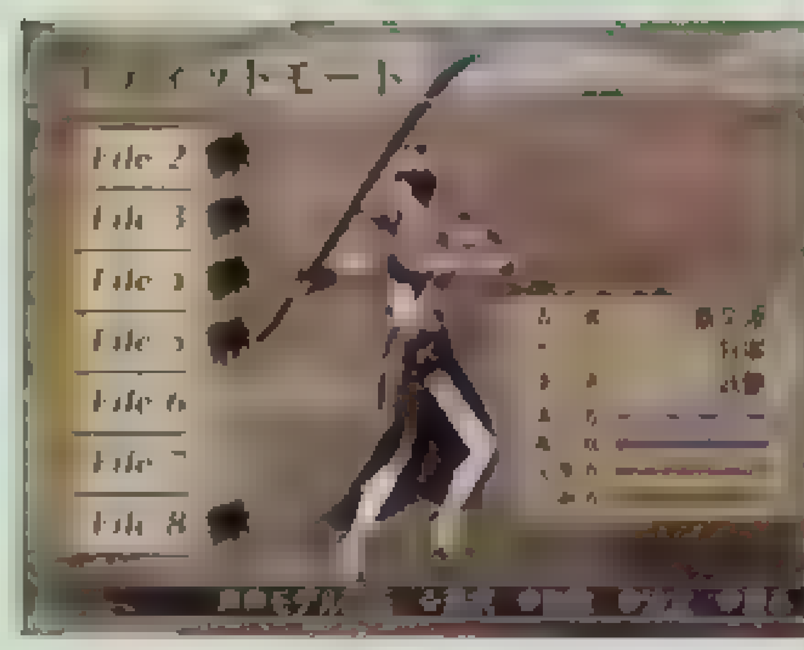
上司的选择很重要！如果没有什么特别爱好的话，推荐选择一位招式好用、移动速度快的武将为上司。个人最推荐的人选是周瑜，他不但移动速度快，而且招式也好用，光是冲刺攻击就相当厉害了。选择目标时尽量"从一而终"，即一直选择同样内容的目标，这样可以获得更多的技能点数。

在所有的技能中，6段攻击、聚力攻击、无双乱舞必须学会，这是毋庸置疑的。至于先学什么后学什么，这就要视武器而定了。除此之外，强烈推荐优先学会火计。学会火计之后，攻打敌人的据点完全没有难度，很轻松就能完成敌人击破、敌据点兵长击破、计略击破的目标。

援护射击是相当无耻的技巧，有了这一招，出招完全没有后顾之忧，配合冰矢更是强得逆天。耐久类的技能可以提升体力和防御力，不用说，自然是很有用的。而寻问是大量获得密书的不二法门，这样就可以获知敌输送部队的位置，一定要学。以上都是推荐优先学会的技能。

立志模式的最后，会根据玩家的表现给出评价。评价会影响到保存下来的自创武将的最终能力值，不过差别也不算大，多花点时间就能练满。

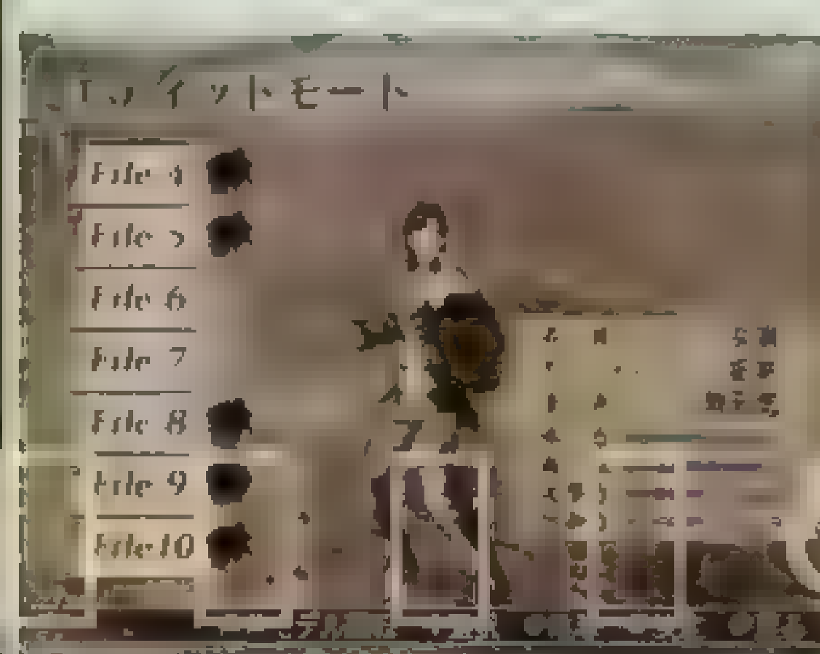
编辑模式

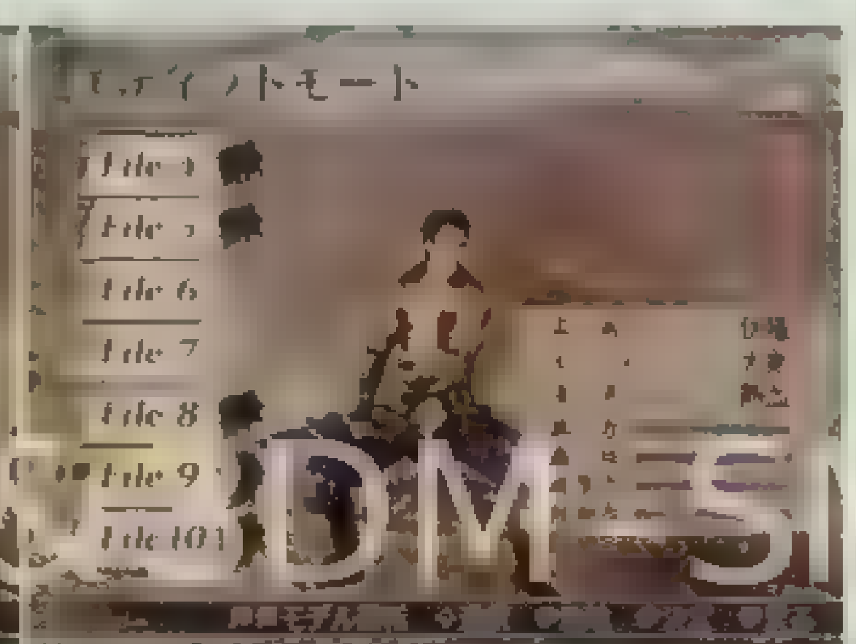


除了玩立志模式可以自创武将外，游戏还提供了直接创建自创武将的编辑模式。在编辑模式和立志模式中自创的武将没有区别，不过在立志模式中可以拿到很好的武器，而且通过立志模式后的自创武将能力都相当高。

选择エディットモ ド就可以进入编辑模式。本作最多可以保存10个武将档案，而且已经造好的自创武将也可以改变服装的款式和颜色，不过脸谱、身材、动作、声音、姓名不能改。造出来的武将可以在自由模式、修罗模式、外传模式中使用，但不能在无双模式中使用。

由于自创武将系统的回归，大剑和细剑这两种失传的动作也复出了。在自创武将时只需将モ ション设为大剑或细剑就可以了，这两种动作在4代中可是没有出现过的哦！



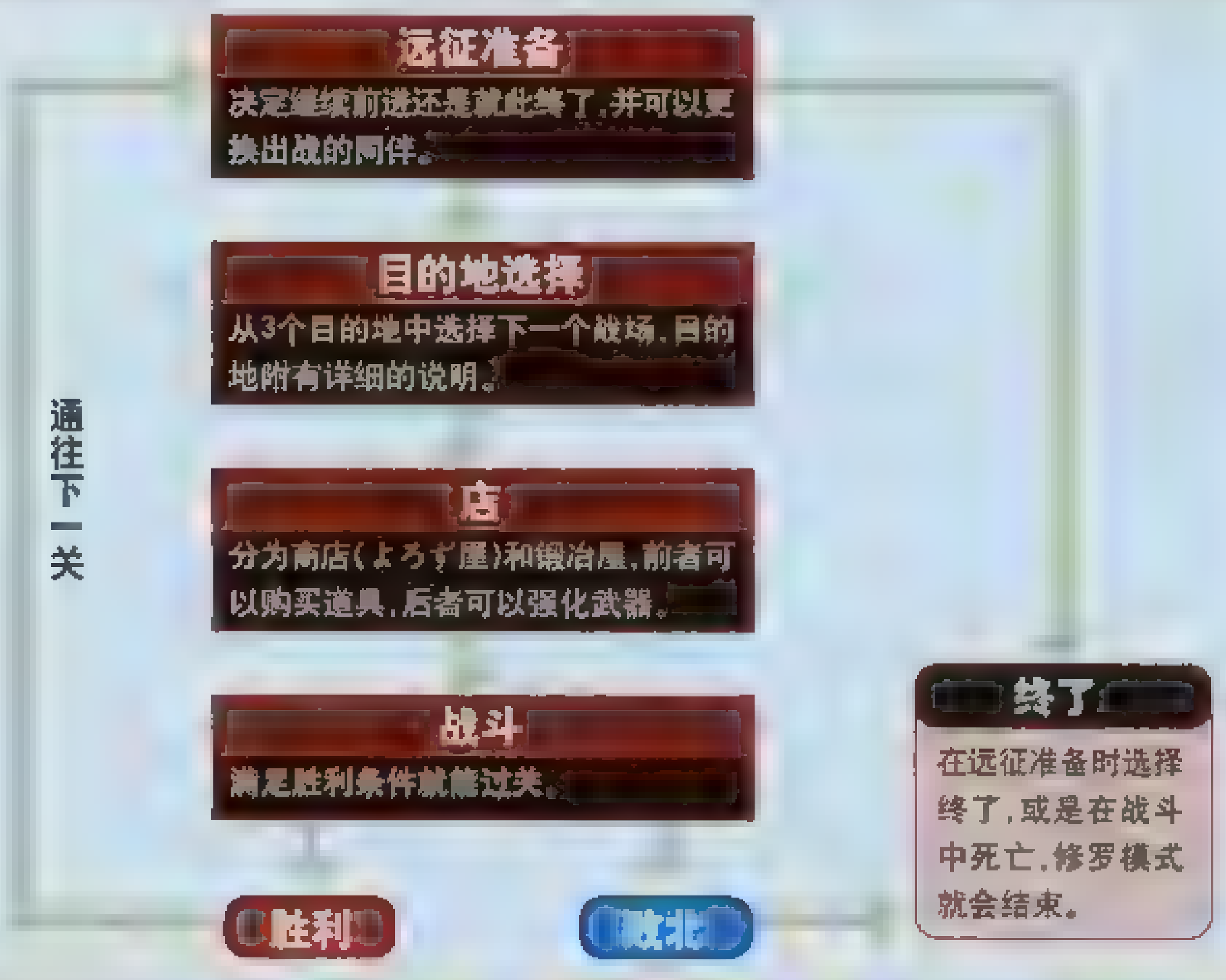


无双总帅的攻略心得其二　正在修罗模式的选准备画面中选择下一个目的地时，一阵熟悉的音乐响起——咦，这不是歌剧《白毛女》里的名曲《北风吹》么？"人家的闺女有花戴，星夜我钱少不能买，打上二斤于吉酒，给我家星彩扎起来。"（汗）

修罗模式大揭秘

基本流程

修罗模式其实就是关数无限的生存模式。根据玩家最后的表现,结束修罗模式时可以获得一定数量的强化道具和奖励铁。奖励铁的数量等于此次游戏中获得的铁总量的1/10,如果是在战斗中死亡而结束修罗模式的话则只能获得1/20。奖励铁是可以累积下去的,这也是反复打修罗模式惟一能保留的东西。



修罗模式的特殊规则

①开始游戏时武将和武器的能力均为初始值。
②过关后不能恢复体力。
③修罗模式终了时武将和武器的能力以及获得的道具和钱全部不能保留。
④道具只能装备一次,用完就会消失。
⑤攻关过程中几乎不会出现回复道具。
⑥商店里的回复道具会越买越贵。
⑦世界观和人物关系全部不遵照史实。
⑧过关时可以存档退出,但此记录经过读取后便会消失。

这8大特殊规则中,最变态的莫过于第8条。对策是准备两个记忆卡,随时交换,这样就不用愁了。不过在使用双重记忆卡大法之前,务必要保持极为清醒的头脑,否则一旦弄错可就全完了。

统一度和建设度

本作的修罗模式有统一度和建设度的概念。每逢关数为5的倍数时,就会出现与统一度有关的重要战斗。第5关是贼军讨伐战,第10关是建国战。打过建国战后就会成立自己的国家,在自国领地上可以使自购物,另外统一度也会上升到20。如果跳过贼军讨伐战和建国战不打的话,建国时机将会顺延。

建国之后,如果玩家道德值高的话,再遇到关数为5的倍数的关卡时会出现侵攻战。侵攻战获胜的话统一度就会上升20,升到100时就变为MAX,统一大业完成。不过就算是天下统一 但修罗模式仍会无限进行下去。

但如果玩家道德值低的话,会遇到防卫战和反乱镇压战。如果跳过不打的话,统一度就会下降。如果一切顺利,最快30关就能统一。

建国之后,在商店中有时能够买到职人护卫书。买下职人护卫书后,如能让其活着过关,自国的建设度就会上升。建设度上升后可以获得一些奖励,具体如下表:

建设度1级	无
建设度2级	过关后获得的钱增加1000元。
建设度3级	过关后获得的铁增加100。
建设度4级	打过关数为5的倍数的关卡后可以获得名马镫。
建设度5级	过关后我方全部武将的体力得到少许恢复。



修罗模式的成长要素

在修罗模式武将和武器的能力都可以成长。武将能力的成长主要是靠获得打倒敌将后出现的剑和盾,此外在商店里也可以用钱买到令能力成长的道具。而武器的成长只能靠在锻冶屋里用铁来强化。

在锻冶屋里可以自由决定武器上附加的能力,但一旦决定后就不能反悔。武器攻击力达到一定程度后,武器就能升级。升到3级武器时,当武器上附加的5种能力级别总和超过一定数量后就能升到最强武器的形态。这种武器同样具有百人斩自动获得觉醒印的效果。另外有时选择目的地时会看到"这里有传说的职人"字样,这种锻冶屋可以为你的武器附加属性和进化攻击,不过价"铁"也相当惊人:属性2000,进化攻击1000。

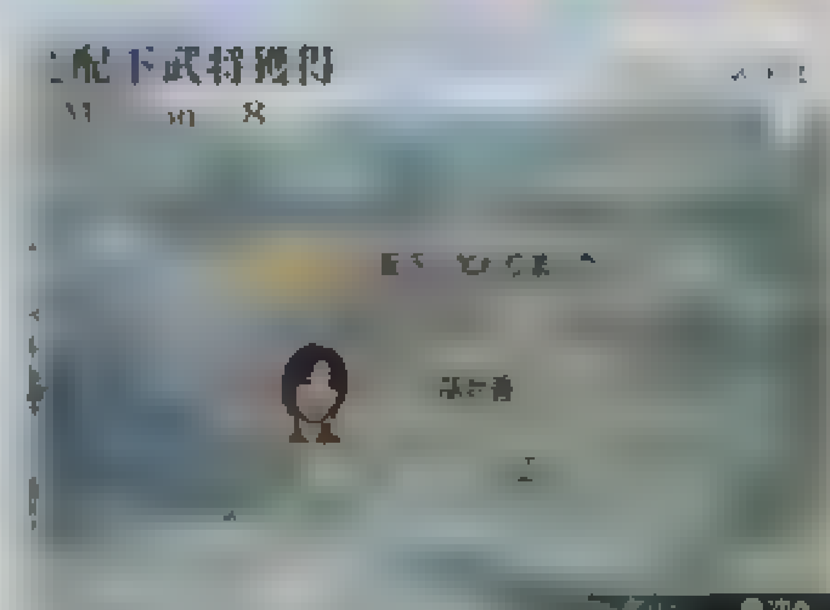
修罗模式中出现的装备道具与其他模式完全不同,里面不乏非常强力的道具(比如罗刹丹,这可真是救命的仙丹啊)。但所有的道具只要装备过一次后就会消失。如果关卡说明时提到本关有什么道具,那么只要在本关完成任务就很有可能拿到这种道具。

修罗模式装备道具表

名马镫	骑名马开始战斗
修罗丹	3分钟内杀100人就能恢复体力
罗刹丹	杀50人就能恢复体力
火神丹	无双槽的增加量上升
觉醒丹	杀50人就能拿到觉醒印
虎玉	攻击力上升,与龙玉有相乘效果
龙玉	防御力上升,与虎玉有相乘效果
神弓甲	弓术上升,且中箭时没有硬直
红莲甲	出现的成长道具质量上升
连携甲	我方武将的防御力上升
风神甲	移动速度上升

修罗模式的同伴

同伴的加入方法主要有两种:一种是在商店中花钱聘请,另一种是在战场上将其击败。在修罗模式中最多可以收到6位同伴,但每次只有3人参战,其余同伴只能休息。休息的同伴在过关后体力会得到少许恢复。



同伴的能力同样是可以成长的,但只有体力能够成长。无论是否参战,同伴的体力都会逐渐成长,但参战的同伴会成长得快一些。同伴的无双值是固定的,而攻防能力则会随关卡的难度而变化。另外部分同伴拥有特殊能力,比如猛将型角色会在战斗中发动特殊效果提升我方的战斗力,而女性角色则会在过关后请来名医为大家恢复体力。

如果同伴在战场中被击败的话就会退出我军,在以后的战斗还有机会将其重收帐下,但之前的体力成长将全部归零。当我方已有6位同伴时,如果再抓到新的武将,过关后将会以1000块钱的价格将其卖走。

当我方有同伴出战时,按下2P手柄的START键,就可以进行双打了。有了同伴的配合,修罗模式打起来也更加有趣。

无双总帅的攻略心得其三 发现立志模式里敌将来挖角时的劝降信极为有趣,每封劝降信都是按照人物个性来设计的,而信件末尾的落款也很有趣。不过最强的诱降信当属周泰莫属——"俺の军に来い(到我的军队来)。"简简单单6个字,从容不迫、气宇轩昂,拜服!

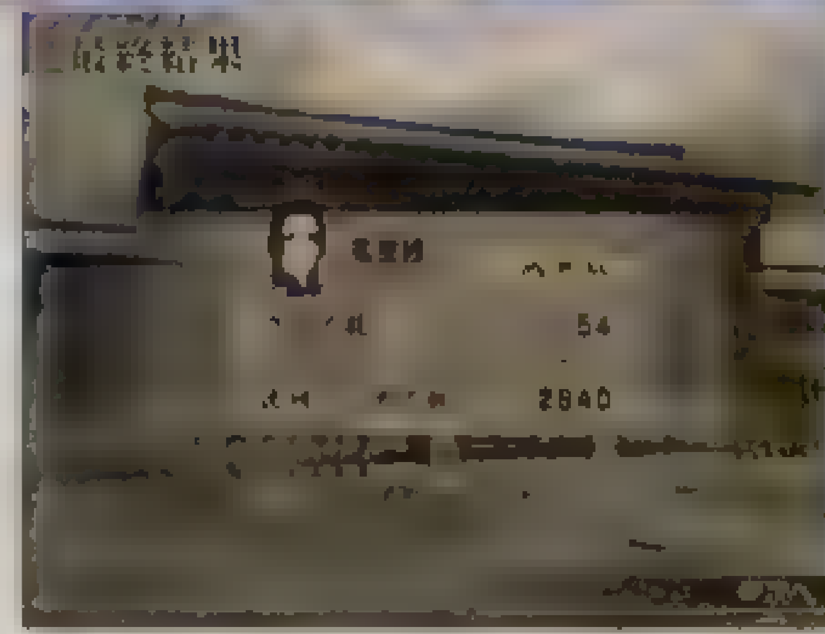
修罗模式战场任务详解

修罗模式的最大乐趣就在于在架空世界观下出现的众多战场任务。这些任务不但有趣，而且一旦完成的话还能获得武勋或道具。

攻击宝物库	接受我方武将委托，击败守护宝物库的敌将可获得武勋或道具。另外宝物库里有大量铁和加能力的道具，因此遇到了就一定要接！（此举会降低道德值，但道德值是什么？）
击败强敌	在选择目的地时画面上会提示说此关有强敌，如将强敌击败可获得武勋或道具。
援助我方	接受我方武将委托，将其附近的敌人一扫而空即可获得武勋或道具，有时被援助对象还会加入。
寻虎	委托人是孙氏三父子。玩家要到指定的两个地点去搜索，如果扑空的话会有NPC武将帮忙，找到老虎后还要和盗虎贼战斗。胜利后回去见委托人，就能领赏了。
送信	接受村民委托，要把信送给指定武将。只需与指定武将见面就行了。
击败谜之军队	接受我方武将委托后来到指定地点后会发现敌 人，将其击败就能获得奖励。注意谜之军队有时会出现强力的敌人，比如浑身冒着斗气的吕布！（不过打赢吕布的话一般都能获得华佗膏作为奖励，是不是100%出现纱迦就不敢保证了，总之还是闪吧！）
保护村落	村长在我方时，会有敌军攻打村落 如能击败敌军救下村落 就能获得武勋或道具，同时提高道德值。
强抢村落	村长在敌方时，可与友军攻打村落，如能击败村长和保镖攻下村落，就能获得武勋或道具 并恢复部分体力。但此举将降低道德值。
保护商人	商人在我方时会有敌军攻击他，如能击败敌军救下商人，就能获得肉馒头恢复体力。（这个任务与买商人护卫书有所区别。）
发动火计	我方武将要你去击败指定敌将，以助他发动火计，成功后可以获得武勋或道具。
营救张角	从敌人手下救出被关押的张角后 靠近张角体力会恢复200点！张角真乃神人也！
落单女性	靠近落单的女性角色后她会变成敌人，如果将她击败的话就能将其生擒，过关后强制加入，同时道德值大减。如果当女性角色变成敌人后不与之交战，远离她后过一会儿就会有山贼出现，将山贼击败的话就可以与她一起进攻山贼，这样过关后将获得奖励，同时道德值上升。
击败义民兵	在侵攻战时会出现义民兵 将义民兵全灭后可以获得武勋 但道德值下降。

修罗模式中有一项隐藏设定——道德值。在修罗模式中，如果玩家多行善事的话，就能令道德值上升，反之则会令道德值下降。道德值的高低会影响部分任务，另外很多事件也是视道德值而发生的。道德值高的话，不会出现防卫战和反乱镇压战，手下武将不容易叛变，偶尔人民还会献上若干包子来恢复我方武将的体力；道德值低的话，防卫战和反乱镇压战经常出现，手下如有吕布、左慈等人的话极易叛变，不过好处是经常会从民间搜刮来大量金钱。要当什么样的人请大家自行决定。

修罗模式的心得



要想挑战修罗模式，选择一个好的武将是很重要的。《真·三国无双3 猛将传》中打修罗模式最好的武将是马超和周泰，但在本作中由于此二人实力有所下降，再加上很难弄到绝影，所以远不如吕布好用。拥有360度全方位攻击手段的吕布是打修罗模式的最佳人选。

打修罗模式最恼火的一点莫过于体力很难恢复，幸好这一次的修罗模式已经厚道了不少。恢复体力主要还是靠在商店里买包子和华佗膏，但这一代的钱好赚，而且物价的涨幅较低。另外战场上也有不少任务可以恢复体力，其中最值的就是营救张角，所以如果在关卡说明中看到张角被关在某处时一定要去救他。

除了花钱买回复道具和完成战场任务外，过关后的一些突发事件也可以恢复体力。但恢复的体力很少，完全不能指望。不可忽视的是部分装备道具也有恢复体力的效果，这里强烈推荐罗刹丹。当体力不够时装上罗刹丹把敌人杀得干干净净，体力也会恢复不少。

在修罗模式中只须建国并打到51关，选择终了的话就能获得最高评价"真·三国无双"了。

最强武器的入手方法

本作与《真·三国无双4》联动后，可以玩到4代的全部内容，这样就可以在自由模式和无双模式里拿每位武将的最强武器。而在外传模式中同样可以拿每位武将的最强武器。和4代一样，拿最强武器时难度必须是"难しい"或"修罗"，必须使用欲拿武器的角色，此外还有特定的方法。

在外传模式中拿到的最强武器与在自由模式和无双模式里拿到的最强武器没有区别，所以还是推荐大家联动后在自由模式和无双模式中拿，具体方法和原来的《真·三国无双4》一样，大家可以参考以前的《游戏机实用技术》。同理，4代中出现过的装备道具也有两种拿法，还是推荐联动后到自由模式和无双模式中按老方法拿取。关于最强武器和4代旧有道具在外传模式中的拿法，以后会进行补完。

而自创武将同样有最强武器设定，不过拿法非常简单。不管你用什么样的武器，只要在自由模式、无双模式、外传模式的任意一关里完成千人斩，就可以自动拿到最强武器。这个方法对于大剑和细剑也同样适用，当然难度上的限制还是有的。

《猛将传》新增装备道具入手法

本作新增了7种装备道具，下面就是详细拿法。注意拿道具时难度不限，所选人物不限，满足条件后会有贵重品发现信息。出现贵重品信息后，请从情报履历中查看具体位置。贵重品所在的箱子有着特别的颜色。文中所提到的需要击败的敌将，均需玩家亲自击败。

玄武秘石

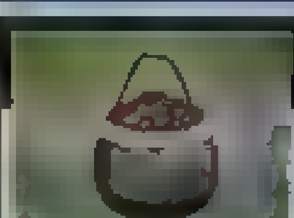


作用：每杀100人防御力永久性成长2点

关卡：外传模式·新城之战

条件：两分钟内完成80人斩，并解决掉城外的4个敌将，贵重品发现。

馒头袋

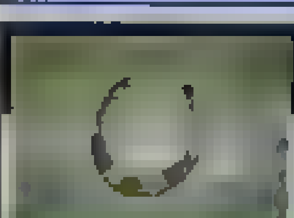


作用：被打死的敌兵有一定几率掉落馒头

关卡：葭萌关之战

方法：快速打倒杨任、杨昂、杨松，贵重品发现。

神兽蹄

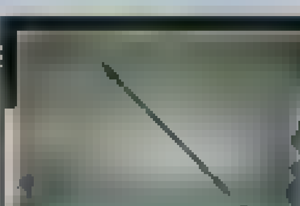


作用：一起出战的动物变强

关卡：南中决战

入手方法：快速打倒徐晃，贵重品发现。

冻结冰矢

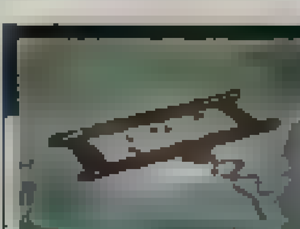


作用：弓箭带冰属性，有一定几率冻住敌人

关卡：外传模式·阳平关之战

方法：5分钟内击破全部20个石像，贵重品发现。注意石像的位置比较散（上层9个，下层9个，两层间右边的入口处有2个），最好先打几遍摸清位置，再辅以赤兔，这才能够在指定时间内达成目标。

乱舞极书



作用：无双乱舞的威力和持续时间增加

关卡：外传模式·麦城之战

方法：力保关羽关平父子不死，并完成千人斩，贵重品发现。

吸气甲



作用：在敌人攻击的瞬间成功防御，体力恢复50点

关卡：外传模式·十常侍之乱

方法：先让何进被击败，这样董卓会成为总大将，少帝的马车也会出现。之后地图南方会不断出现盗贼头，连续击破4次盗贼头后贵重品发现。

飞龙甲



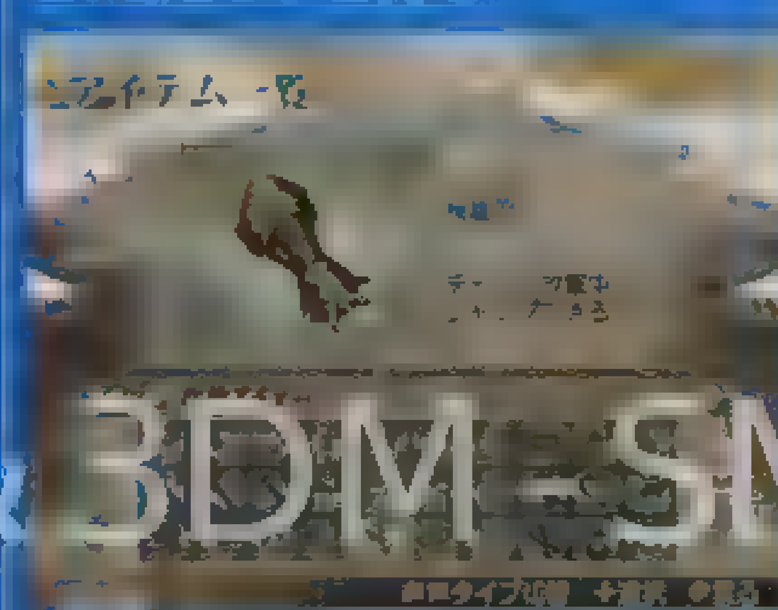
作用：聚力攻击中可以跳跃

关卡：外传模式·祁山之战

方法：故意使诸葛亮计策失败后，击败除张郃外的全部敌军团长，等张郃说出特别台词后再干掉他，贵重品发现。建议一出来就往敌阵里冲，举击敌军团长后等一下就能听到张郃的特殊台词了。

新增道具功效点评

本作新增的7个道具中，乱舞极书无疑是最实用的，对于无双型角色来说比较好用。飞龙甲看似作用不大，其实是一个可以创造无限可能的道具。利用飞龙甲的特性可以开发出很多以前无法成立的连招。而吸气甲看似修罗难度下的不二之选，但实际上用起来很有难度，原因在于防御时机很难掌握，一旦失误可真是"偷鸡不成反蚀一把米"了。至于冻结冰矢、玄武秘石，还是忘了它们吧。



无双总帅的攻略心得其四 这一次的修罗模式里有很多2代、3代的音乐，听起来异常怀念。虽然有人认定是光荣偷懒，但我宁愿相信这是光荣怀旧的一种表现形式。不过不管怎样，没有追加新的武器就是该打！（谜之声：请期待《真·三国无双4 帝国》。）

3DM-SMV



火爆狂飙：复仇 Electronic Arts RAC
多机种 Burnout Revenge 2005年9月13日 美版
PS2 Xbox 全年龄

在某个让人昏昏欲睡的午后，你是否已经习惯了这种循规蹈矩的生活？学校、单位和宿舍、家里两点一线的生活让你的激情陷入沉睡。如何去解放激情，如何去拯救我们的激情？沉闷的气氛需要一点刺激，平淡的生活需要一点调剂，常说现代人的生活是越活越沉闷，我们需要一点情感上的宣泄。有什么会比打烂枷锁、冲破陈规、突破自我更刺激呢？《火爆狂飙：复仇》是一种前所未有的赛车游戏，在火爆狂飙的世界里没有交警叔叔、没有电子眼、更没有红绿灯和人行道！你要做的就是不停地加速、冲刺、撞击，在每一刻火星闪耀的瞬间释放你久违了的澎湃激情。

火爆狂飙 拯救激情

3秒钟立即上手的操作

《火爆狂飙：复仇》的操作非常非常之简单，简单到什么程度？只需3秒钟就能够立即上手的操作算不算简单？本作的操作分为竞速和撞车两大部分，最核心的键位元素仅仅只包括3个键。

撞车

撞车(Crash)是“《火爆狂飙》系列”的精髓所在，正是这种与众不同的撞车才让《火爆狂飙》成为一种前所未有的赛车游戏。撞车的基础操作和竞速部分一致，但是在起步前和撞车后这两点上有着独特的操作。接下来就让我们逐一进行解析吧。

撞车后

要想制造一次精彩的撞击，除了拥有一个完美的起步外，连撞车后也要下足功夫！千万不要只是撞到了就放松，许多十字路口、三岔路的路段都需要靠你的二次引爆才能做到完美封锁。这里我们将撞车后分成3个部分：一是R1蓄力；二是R2引爆；三是摇杆滑行。



1 R1蓄力

当确确实实地撞上去后，我们就得立即按下R1键，这时屏幕的下端会显示一个“撞击后(Aftertouch)”的能量槽，我们需要转动左摇杆才能够快速地提升能量槽。当有车辆不断连环撞击事发现场的事故车辆形成COMBO时，系统的评价会提升得非常迅速，而这正是最佳的摇杆时间！紧按着R1，然后将双手置于手柄上，利用整个手的摇摆去转动摇杆，这是个不错的方法噢。

2 R2引爆

当R1能量槽蓄至100%时会发生什么？绝对是一场惊天动地的大爆炸！在本作中，引爆时的操作是有节奏地连点R2使引爆槽充至爆满！当到达临界点后就可以痛痛快快地炸个天翻地覆了。



3 摇杆飞行

在引爆成功后可别掉以轻心噢，当你的车子被炸至空中后，你可以控制摇杆让它在空中滑行一段距离。而在这段距离内你所选择的方向和落点，则是决定你的演出是Good还是Perfect的关键。因为许多路段在第一次撞击后是不可能完全封锁所有的来往路口，即使能够封住所有路口，但往往在其他位置还有停泊的车辆给我们挣分，所以我们追切需要来一次轰轰烈烈“二次冲击”。

起步篇

请大家注意画面左侧的弧形槽，它由上下两端各一段的红色槽和绿色槽，以及中间的一大段空槽组成。其中绿色槽为安全区域，如果在上下两段都按中绿色槽里最接近红色槽的位置的话，就能够制造一个“完美起步(Perfect Start)”。如果所按中的位置相差太大的话，就只等获得比完美起步低一级的“快速起步(Fast Start)”。友情提醒大家一下，千万不要尝试去按中红色槽噢，结果一定会让你郁闷到死的。

起步操作	按第一下×启动起步槽，按第二下×确定上端的起步槽位置，按第三下×确定下端的起步槽位置

竞速

×	加速
□	刹车
R1	狂飙
十字键／左摇杆	方向

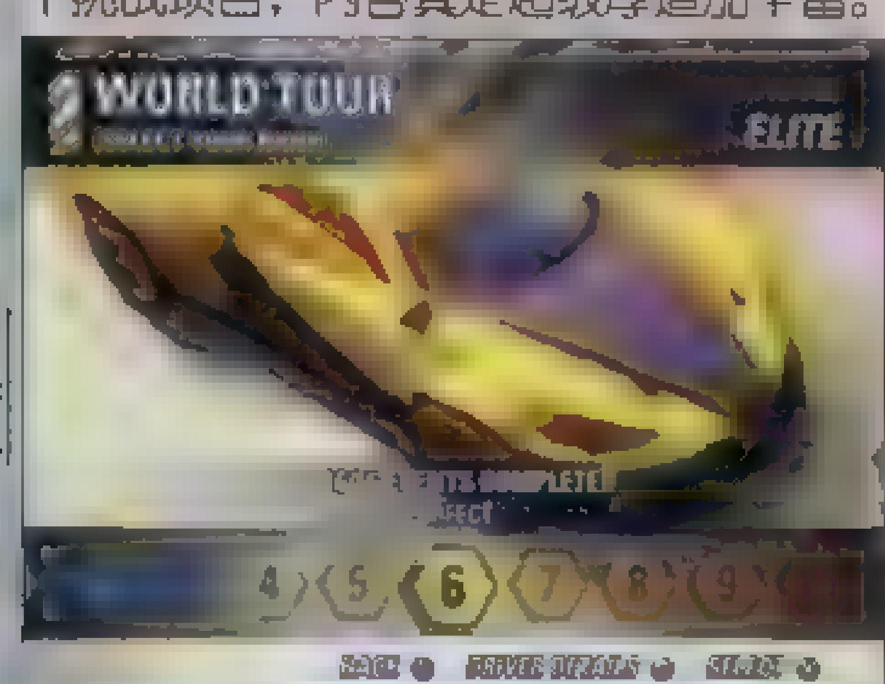


简洁干净的系统

《火爆狂飙：复仇》的系统真可以说是超级简洁干净，没有太多繁琐的选项分支，爽快的4个大项足以说明一切问题。

世界巡回系列赛 World Tour

这可是本作的精华所在，10个大型关卡内含169个任务事件、77部奖励车辆、64个挑战项目，内容真是超级厚道加丰富。



多人游戏模式 Multiplayer

该模式支持2~6人一起飙车，可以选择竞速、生存竞速、交通冲击、撞车大赛等项目。

在线飞车 Online

通过Xbox Live可以和世界各地的飞车高手们飙个痛快，该模式每次比赛支持2~6人。

车手资料 Driver Profile

其中的Stats可以查看游戏的完成度，Records供你看看自己还有几个记录没破，EA Trax则是招牌的音乐欣赏，Settings里可以调整游戏中包括音效、震动等数值，然后就是游戏中的各类教学影像、赛道介绍影像、升级时的特效欣赏等等。Profile可以读取、记录、创建存档，还可以设置是否自动记录。

© 2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved

超极厚道的游戏内容

相信较为年长的玩家还会对当时红极一时的港产片《极速传说》、《烈火战车》等留有印象，想当年刘德华和郑伊健也还是个青涩少年呢，呵呵。如果是现在的年轻玩家，一定对《头文字D》津津乐道。藤原拓海的那辆AE86真是风靡了大江南北啊。速度，是男人们血液里最活跃的因子，是最不稳定的成分。追求极速，享受那风驰电掣的快感，你也想成为车神吗？《火爆狂飙：复仇》中不单单只有撞车，丰富的比赛项目会让你舍不得放下手柄，舍不得离开那种感觉。当你深深爱上极速不可自拔的时候，你就是车神。

车神秘诀一 知己知彼

想成为车神，就得做到知己知彼。对每一种竞赛规则了如指掌、烂熟于胸，才能做到知己知彼、百战不殆。

交通杀手 Traffic Attack

在限定的时间内不断制造交通事故，连续撞车能够使评价上升，得分自然也会有所加成。每一次成功的撞车或者连环撞车都可以有效地补充时间。

突破自我 Burning Lap

在限定的时间内跑完全程，获得金、银、铜牌都能够赢取一些奖励。不断地挑战系统或者是自己的最快圈速，在火爆狂飙的世界里没有最快，只有更快。

飞速竞速 Race

比赛的距离很短，往往只有1圈到2圈，没有时间的限制。拿出干劲来撞他丫个底朝天，或者一马当先让他们跟在咱屁股后面吃尘。不管怎么样，在限定的距离内我们必须是第一。

大撞车 Crash

看准了一部大客车或者大卡车，油门千万别松开，让我们一边高呼"热血万岁"一边撞上去吧！除了让越来越多的车连环相撞外，我们绝对还不能放过"目标车辆（Target Car）"，而这就往往需要一点技术含量了。利用好二次引爆的滑行特点，有效封堵岔道。

终极破坏王 Crashbreaker

凡是冠以Crashbreaker名头的比赛都会让玩法变得与众不同，它们和普通比赛最大的不同点是，它能够爆炸！当你的车子被撞得支离破碎时，你可以选择按R2引爆来制造交通大堵塞，让对手付出代价（Payback），延缓你的对手的进度，或者让他也来一起撞个稀巴烂，反正要死大家一起死。

狂飙积分赛 Grand Prix

在一个赛道称雄？这还远远未够！只有称霸更多赛道，你才能获得更多积分。冠军6分、亚军4分，然后依次按1分递减，最后一名吃光蛋。了解越多赛道状况，你才能做到知己知彼，才是最后的大赢家。

经典挑战 Preview

在这些比赛里，赛会方都会提供给玩家一些经典的车型，你必须用这些限定型号的钢铁猛兽来超越赛会的记录，才能在经典挑战中做到完美无缺。

落后即死亡 Eliminator

顾名思义，只要在限定时间内你是最后一名，你就会立马被OUT出局。这种生存模式非常刺激，特别是最后两人PK时，紧张感会使你喘不过气来。只有想尽各种办法一切手段往上爬，你才是最后惟一生存下来的冠军。

超级路霸 Road Rage

在限定的时间内撞翻越多的目标车辆，所获得的积分就越多。不管你使用挤、压、顶、砸十八般武艺任何手段，目标都只有一个，那就是撞翻它为止！

罪状簿 Challenge Sheet

每一个Event的每一条赛道中都有记录下你所有"交通罪状"的记录本，通过它你可以查看该赛道你还有几条"罪状"未完成。当这个本子被写满时，玩家就会获得系统的昂贵奖赏，绝对是一部助你战无不胜的超级跑车！

撞车报目 Takedown Book

在每一条赛道里，往往有那么几个路段是非常特别的。如果你在这些路段将对手撞翻的话，就能够取得"标志性撞击（Signature Takedown）"。凑齐这些标志性撞击将是你成为超级路霸的荣耀证明。

车神秘诀二 天时地利

本作一共收录了8条赛道，它们各有各的精彩。我们中国人总结成功的三要素时，将其总结为"天时、地利、人和"。如果将这三要素放在本作中，人和方面讲求的是玩家的个人操作和心理状态，这些都可以进行人为调整。但是赛道这样的硬件环境绝不可能去适应我们，只有我们去适应赛道。熟悉本作的8条赛道，连每一个转弯标志都记在心中，我们才能占尽天时地利人和。

天使之谷 / Angel Valley

斜阳夕照下的山间公路，主干道由大段大段的直路构成，但是同时也有许多近道。天使之谷的一个最大特点就是，它的近道的连接性非常强，只要你错过第一次机会，那么往往就会一直错下去。

阳光海岸 / Sunshine Keys



在这里有阳光与大海，驰骋在阳光海岸上不免让人心旷神怡。由于赛道结构简单，所以长时间保持喷射槽就成为了关键，至于如何保持？秘诀就是多走逆向。

东京攻略 / Easten Bay

这里的道路非常复杂，而且由于高架桥林立，经常会给人一种开得晕头转向找不着北的感觉。近道并不能起决定性作用，由于赛道距离教长的缘故，大胆地走逆向是决胜的关键。

孤山林场 / Lone Peak

这是完完全全考验你的山道技术的赛道，非常多复合弯和中高速弯。在这条赛道里，起决定性影响的是弯道技术，而不是抄近道的能力。

引擎之城 / Motor City

这里简直就是火爆狂飙的天堂，长距离的直路让你加速加到舍不得放手。此外你还可以利用一些斜坡飞跃到对手头顶，给他们来一个华丽的压杀出局。

永恒都市 / Eternal City

这是一条取材自意大利罗马的赛道就像电影《罗马假日》一样罗曼蒂克，在驾车巡游的时候还可以看见著名的古罗马斗技场。在永恒都市里开车是一种享受，美丽的景色不由得让人流连忘返。



雪岭雄风 / White Mountain

冬天，让我们从欧洲的阿尔卑斯山脉来个飞车高山速降吧。沿着山边行驶的时候，那种如履薄冰的感觉真是让人感到阵阵透心凉。半山腰上几个连续的复合弯和起点附近的两处斜坡飞跃是赛道的关键。

香港中心 / Central Route

在香港闹市区飞200公里，这样的飙车你敢吗？这条赛道的弯道十分多，所以与此同时起关键作用的就是2个一组的近道了。要想跑出好的圈速，必须得熟悉这里的近道。此外，还得注意利用好2层平台高度的斜坡。

让你最头疼的赛道 阿迪玩的时候感觉最头疼的赛道莫过于孤山林场和雪岭雄风了。弯道多起来的时候真是让人有点抓狂，只能耐着性子一遍遍来。看来玩赛车游戏也挺能锻炼人的耐心的。

浪子车神 &3DM-SMV www.plumbook.cn



激情+技术=战无不胜

在火爆狂飙的世界里，碰撞就是一切，现在就将我们的激情融进飞驰的汽车中，所有的烦恼和郁闷就让它们随着四处飞溅的火星消散纷飞吧。但是现在这个世道，干什么也都总得讲点技术含量，这撞车其实内里也有点小门道。如何有效地增加喷射槽就是一个值得研究的问题，另外即使你不去撞人，但是并不能阻止别人来撞你，将这些撞车的小伎俩了然于胸，你自然能立于不败之地。从人畜无害，车见车载的小绵羊成长为坚韧强悍、破坏无敌的撞车精英，你能行的！

5大动力助你一飞冲天

如何使喷射槽能够快速提升？我们有5大动力源泉，它分别是：逆向行驶、撞翻同向的车、空中滑行、撞翻对手的车、漂亮的飘移。接下来我们将就这5大动力作一个有效性的小评比。

1位 逆向行驶



虽然这是听起来最普通的一种方式，但是却是最行之有效的办法。本作中单行道非常少，长距离双向直路是构成赛道的一个重要部分。所以只要你眼明、手快、胆子大，多走逆向将使你的喷射槽始终处于提升状态。

2位 撞翻对手的车



虽然在突破自我的比赛项目中无法使用，但是主动撞翻对手确实是在游戏中后期绝大多数赛事中唱主角的手段。如何撞人这里面有一点技术含量，请大家关注下面的具体讲解。

3位 撞翻同向的车

只要有路就有车，虽然撞一部同向车所加的喷射槽少得可怜，但是一旦制造出连环碰撞的话，提升的幅度也是很可观的。需要注意的是，千万不要妄图撞翻迎面而来或者横向驶过的车，吃亏的只会是你自己。

4位 漂亮的飘移

所谓飘移（Drift），其实就是车辆在一种剧烈的运动状态下突然进入一个相对静止的状态，然后再重新进入运动状态的一个“收放”过程。从极动到极静，再到极动，收放有致方为男子汉大丈夫。以弯道为主体的赛道毕竟还比较少，所以这手漂亮的飘移过弯技术其实在游戏中的用武之地不大。

5位 空中滑行



车体在空中滑行时的距离越长，喷射槽的提升也就越明显。可以说只要看见斜坡就千万不要放过，毫不犹豫地冲上去吧。可惜8条赛道中斜坡的数量还是太少，比较令人印象深刻的就属雪岭雄风赛道起点附近的两处飞跃断崖和香港中心的一处二层平台的飞跃，均可为玩家提升接近大半条喷射槽。

车神是怎样炼成的

想在火爆狂飙的世界中成为傲视群雄的车神，最为关键是有一手好车技。而好车技又是怎么磨练而成的呢？以下我们将针对讲解本作中最为实用的各种技巧。



喷射漂移

飘移你肯定听得多了，那喷射飘移你又听过没有呢？将“《火爆狂飙》系列中”独有的喷射功能与飘移结合起来，以接近临界点的极速入弯，让你体验摧毁与生存一线间的快感。其实说到底这也是为了有效节省时间，因为本作中一些突破自我的项目所要求的金牌时间还是颇为苛刻的，稍有闪失就会与达标时间失之交臂。所以，大胆利用喷射飘移是一个行之有效的办法。

操作手法



食指按着R1不放，用大拇指的指节处压着×，在入弯的瞬间再用大拇指的指肚按下□。除此之外还应该遵循外中外的过弯顺序，另外更应该注意算好入弯的提前量，这是非常重要的第一步。

车神五式之博采众家

我们一直都在讲撞车撞车，但究竟该如何去撞才最快最狠呢？撞车在“《火爆狂飙》系列”中也被称之为Takedown。在本作里有5种常见的撞车类型，它们分别是：

隔山打牛 (Traffic Check Takedown)	先用自己的车去撞其他的NPC车辆，然后借着这部NPC车飞行的落点和方向去解决对手的车
借刀杀人 (Into Takedown)	驾驶自己的车辆先从一旁逼住对手的车，让其被迫撞向其他往来的NPC车辆
泰山压顶 (Vertical Takedown)	从对手车辆的上方直接压杀对方，享受从上而下的重压轰炸
拖刀之术 (Aftertouch Takedown)	万一一个不小心自己倒霉了，利用引爆或者堵住道路，从后而来的对手车辆就会自动自觉地撞上来
车神之名 (Signature Takedown)	熟悉赛道的Takedown Book，你就会知道在哪些路段解决对手后就可以为其签上自己的车神大名

后排插上

所谓后排插上，其实是一招非常经典的Takedown招式。从后方高速接近对手，最好是在护栏旁，一边从后挤住对手一边将其往护栏上蹭，过不了几秒钟它就会屁股冒烟一飞冲天了……



太极推手

太极的一招奥义就是四两拨千斤，如何找准对手的受力点是这招的关键。从侧后方接近对手，以车头部分不断碰撞对手车辆的中央部位，就像在飞车电影里看到的那样。没错，这样就能够使对手失去平衡。如果在护栏边的话，这一招可是Takedown率极高的实用绝招。



▲最关键的环节是挤压。



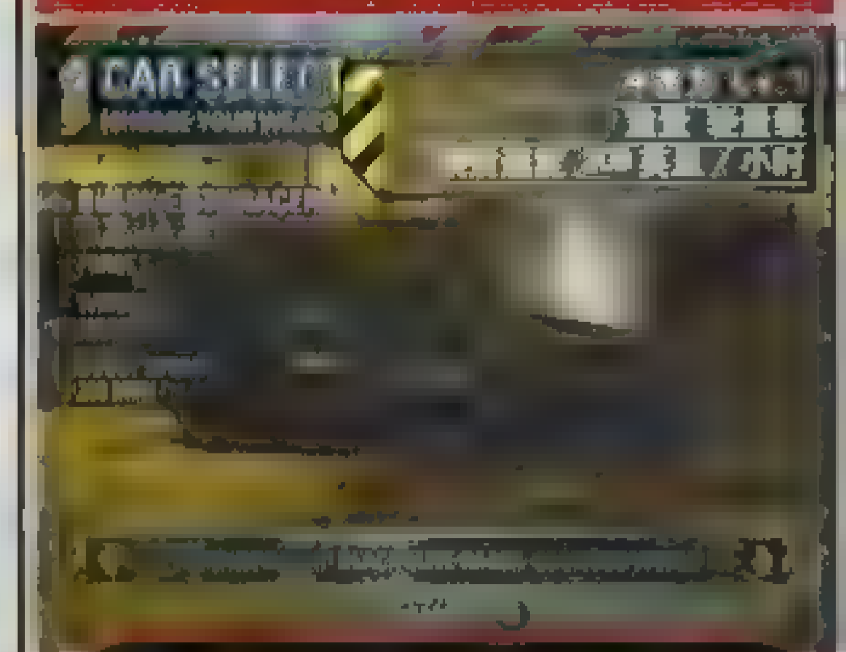
等级的秘密 本作中共有11个等级，每提升1级就能够多开启一个Event，比如第一级的HARMLESS（人畜无害）到最高级的撞车精英中的精英（ELITE），那时就说明你已经是一位将撞车化为艺术的大师了。



名车珍藏全奉献

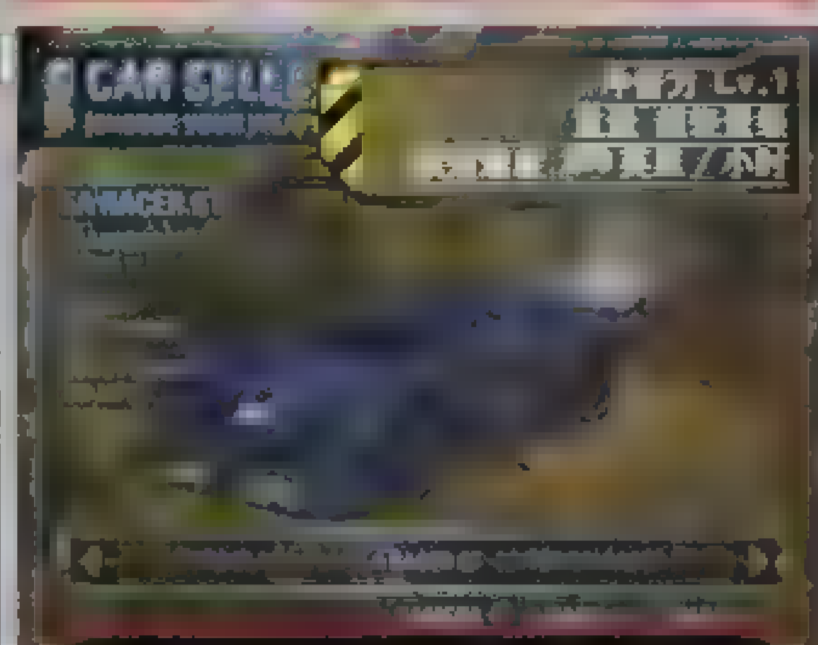
俗话说得好，“红粉配佳人，宝剑赠英雄”，一个好的车手也总需一部好车辅佐。《火爆狂飙：复仇》共有77部座驾，其中不乏一些F1级别的钢铁猛兽。除了在正常Event中赢取奖励车辆外，一些特别强力的车子是必须要经历更大的考验才能成为你的配下良驹。在武侠的世界里有“人剑合一”，而在火爆狂飙的世界里，你又能否做到人车一体呢？无可否认的是，一部好车肯定是成功的基础。以下我们将详细介绍所有隐藏车辆的取得方法，并对它们来一个集体大展示，看看哪一辆才是你的最爱座驾。

Black Elite Racer



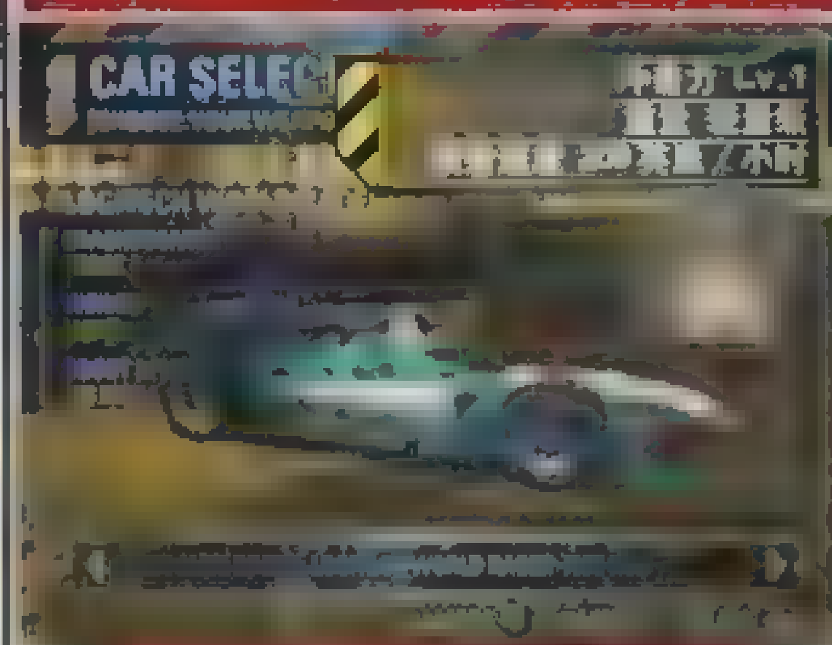
获得方法 提升至第11级精英（Elite）

EA GT Racer



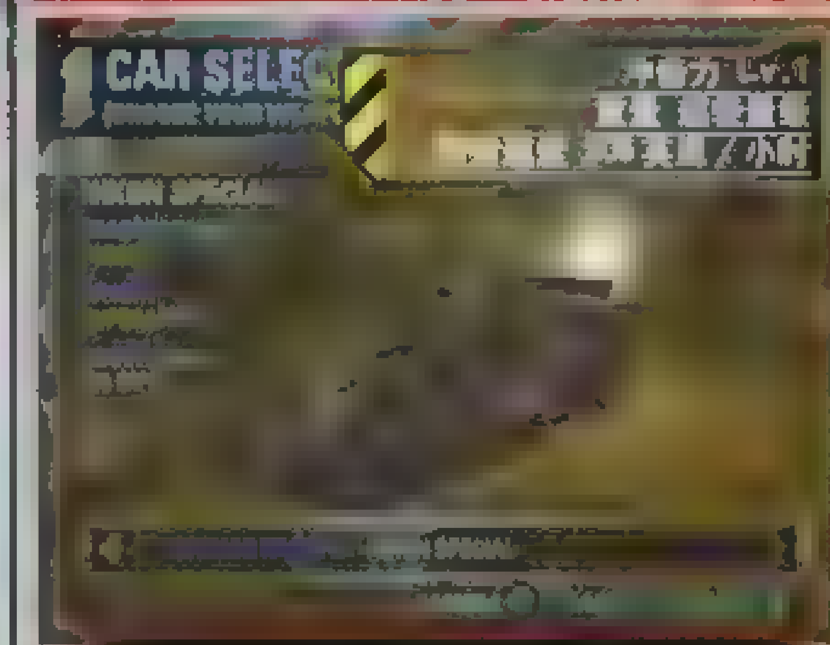
获得方法 完成香港闹市赛道的晕状态

Logitech World Racer



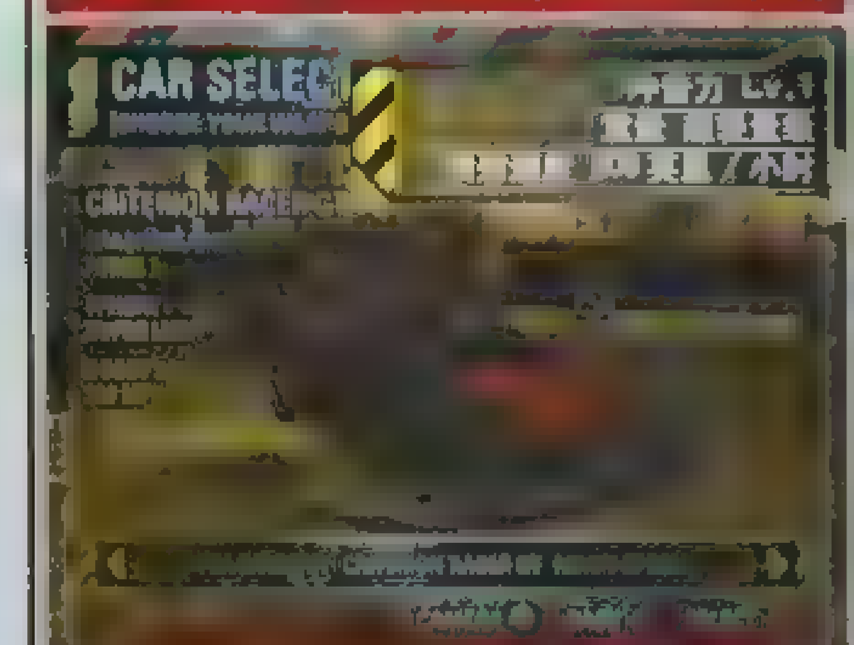
获得方法 完成第10个Event中的狂飙积分赛Lv.10

Nixon Special



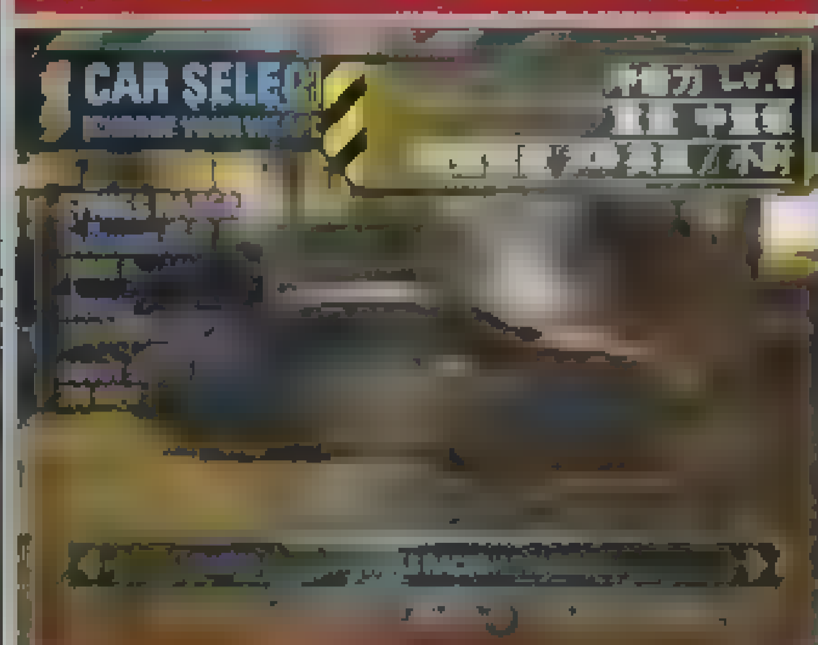
获得方法 完成东京攻略赛道的晕状态

Criterion GT Racer



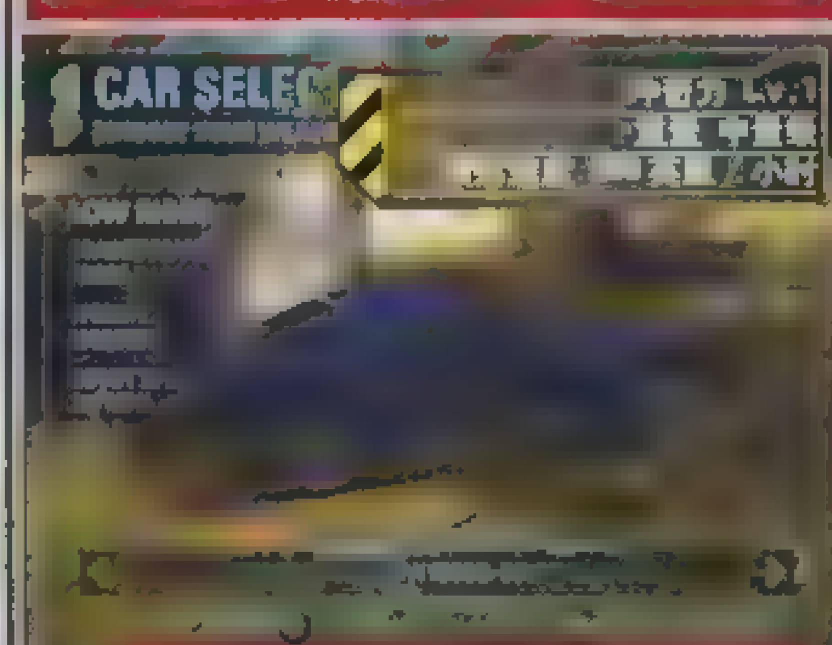
获得方法 完成雪岭怒风赛道的晕状态

Etnies Racer



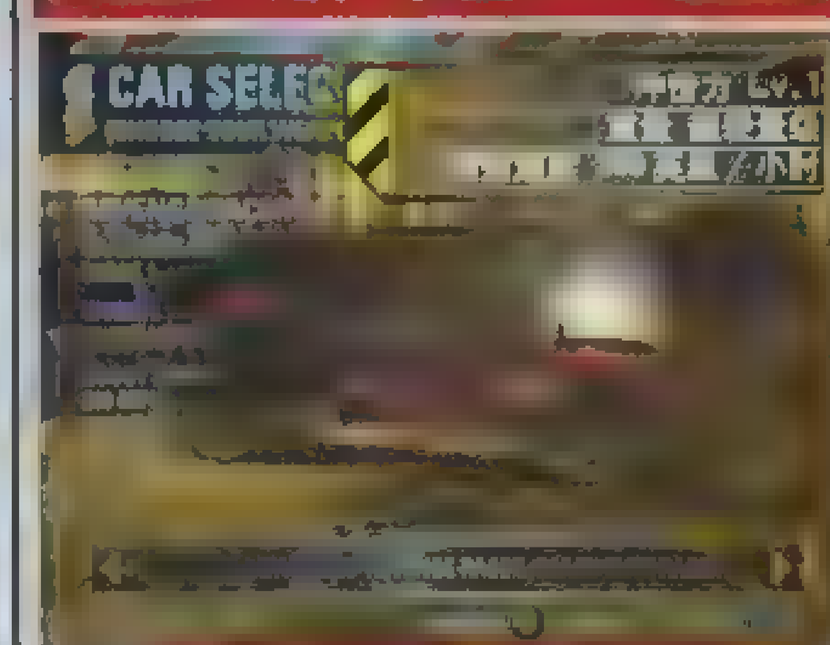
获得方法 完成引擎之城赛道的晕状态

Low Rider



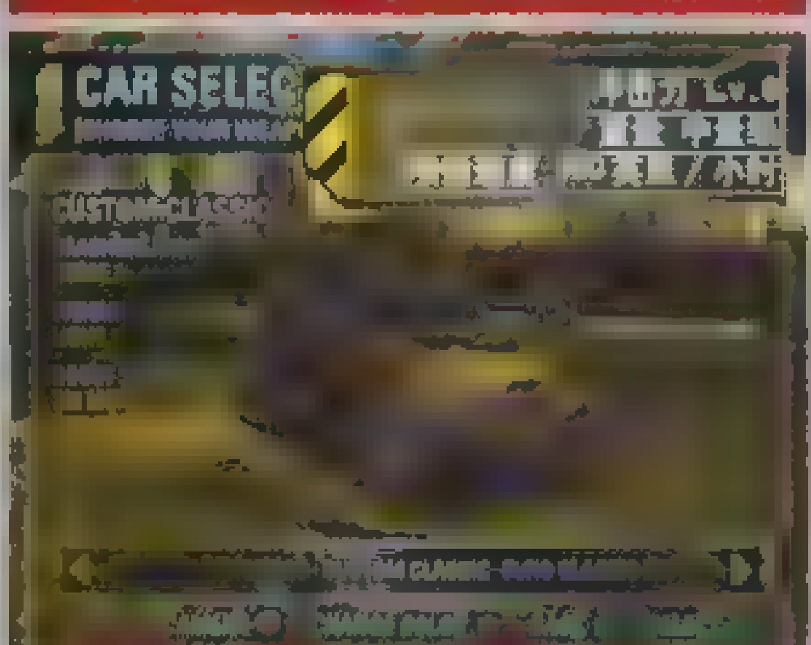
获得方法 完成天使之谷赛道的晕状态

Revenge Racer



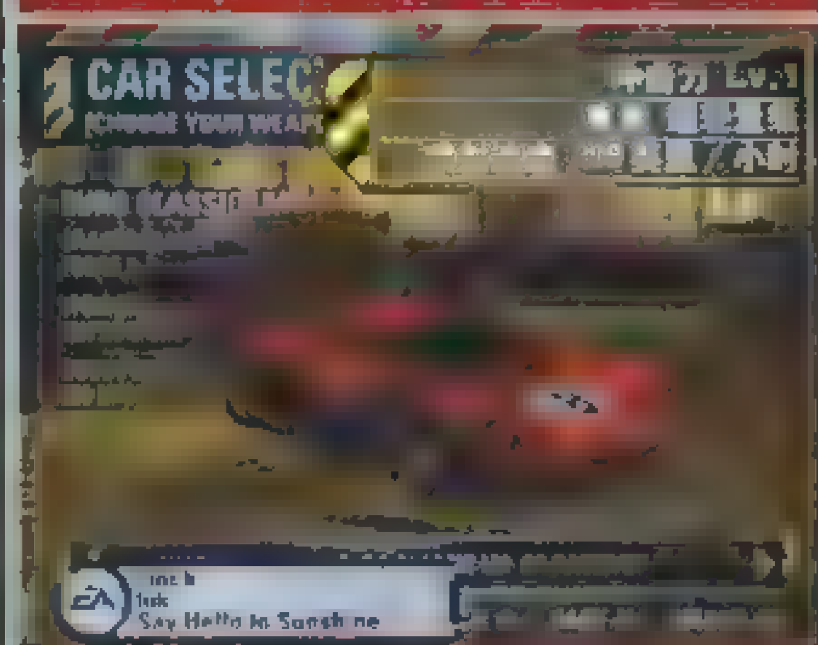
获得方法 完成度100%达成

Custom Classic



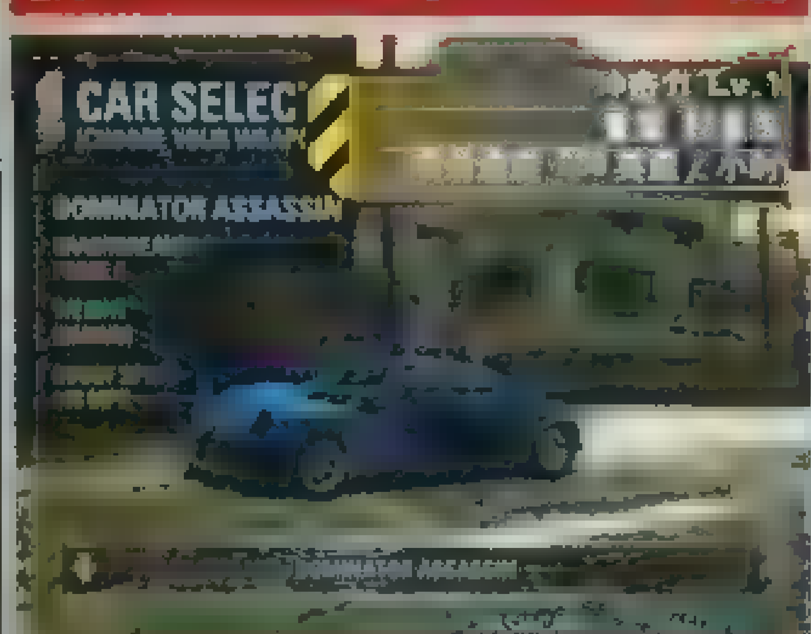
获得方法 完成阳光海岸赛道的晕状态

Euro Classic LM



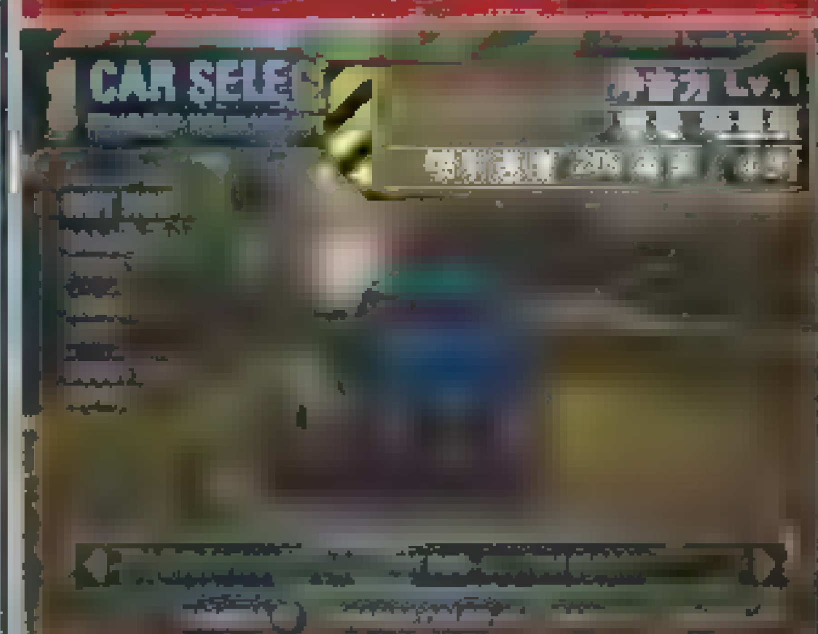
获得方法 完成永恒都市赛道的晕状态

Dominator Assassin



获得方法 如果你拥有一个《火爆狂飙3》的记录档，那么在创建《火爆狂飙：复仇》的个人资料档时，你就能够获得这部系统特别奖励的新车。

Hot Rod



获得方法 完成孤山林场赛道的晕状态

冲击力等级从强到弱的排列顺序是从10依次递减

3大核心性能解密

相信大家看过上面的图片后，都会对冲击力（Crashbreaker Force Level）、重量（Weight）、喷射速度（Boost Speed）产生疑问，比如这三项核心性能指数在游戏里究竟是如何展现的呢？接下来我们将逐一进行分析。

重量 Weight

这项指数主要影响车辆从斜坡起飞后的滑行距离，以及冲击力。

冲击力 Crashbreaker

冲击力等级低的车所撞倒的物件比等级高的车要小。比如目标是一辆大卡车，等级高的车就能将它撞开。

喷射速度 Boost Speed

在火爆狂飙的世界中，有喷射槽不用那可是绝对逆天的行为。为什么之前如此强调喷射飘移，一部分原因也是源自于此。因为大部分时间玩家的爱车都是处于喷射速度下的，所以一部车的喷射速度的极限究竟能去到哪个指标，很大程度上就决定了这部车的价值



寻车启事 由于在截稿前阿迪都没能买到《麦登橄榄球06》（MADDEN NFL 06），无法取得该游戏的系统存档，所以最后一辆隐藏车MADDEN CHALLENGE BUS就不能呈现给大家了。如果各位读者取得了这辆隐藏车，欢迎您以电子邮件将图片发给我们，或者上[illegible]，我们期待你能找到这最后一辆隐藏车与大家分享。

TALES OF LEGENDIA

テイルズ オブ レジェンディア

Guide Through 透解

文 邪魔天使

神话传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF LEGENDIA	200[illegible]年8月25日	日版
[illegible]		[illegible]



说起来《神话传说》的风格与以往《传说》的区别还是很大的，无论是剧情上是以章节的形式来划分还是正篇之后的“角色冒险”部分，都能看出制作人力求将本作做成一个不同于以往《传说》的《传说》。而音乐部分本作的风格也与之前的作品有很大的区别，让人真正感受到有“天籁”的感觉，极力表现出很空灵的感觉。至于剧情方面，《神话》致力于的是角色部分，着重于单个角色的表现，特别是在“角色冒险”部分，更是将其发挥到了淋漓尽致的地步。对于每个主要角色的刻画之深，是以往《传说》所没有的。这样一款风格害异的游戏的确很难适应所有的玩家，但只要它叫“传说”就足够了，毕竟这是一个品质的保障。

第二章 无法触及的手

第一节

塞尔已经不知道有多少次因为走得太急而被哈莉艾特骂了（对了，如果忘记哈莉艾特是谁的话在此友情提醒一下，就是塞尔从悬崖上摔下来时见到的那个小女孩），他现在一心系在了雪莉身上，所以对哈莉艾特的责怪充耳不闻。好在哈莉艾特要去的地方也是灯台之街威尔特斯，要不他才不会理会那个小鬼呢。

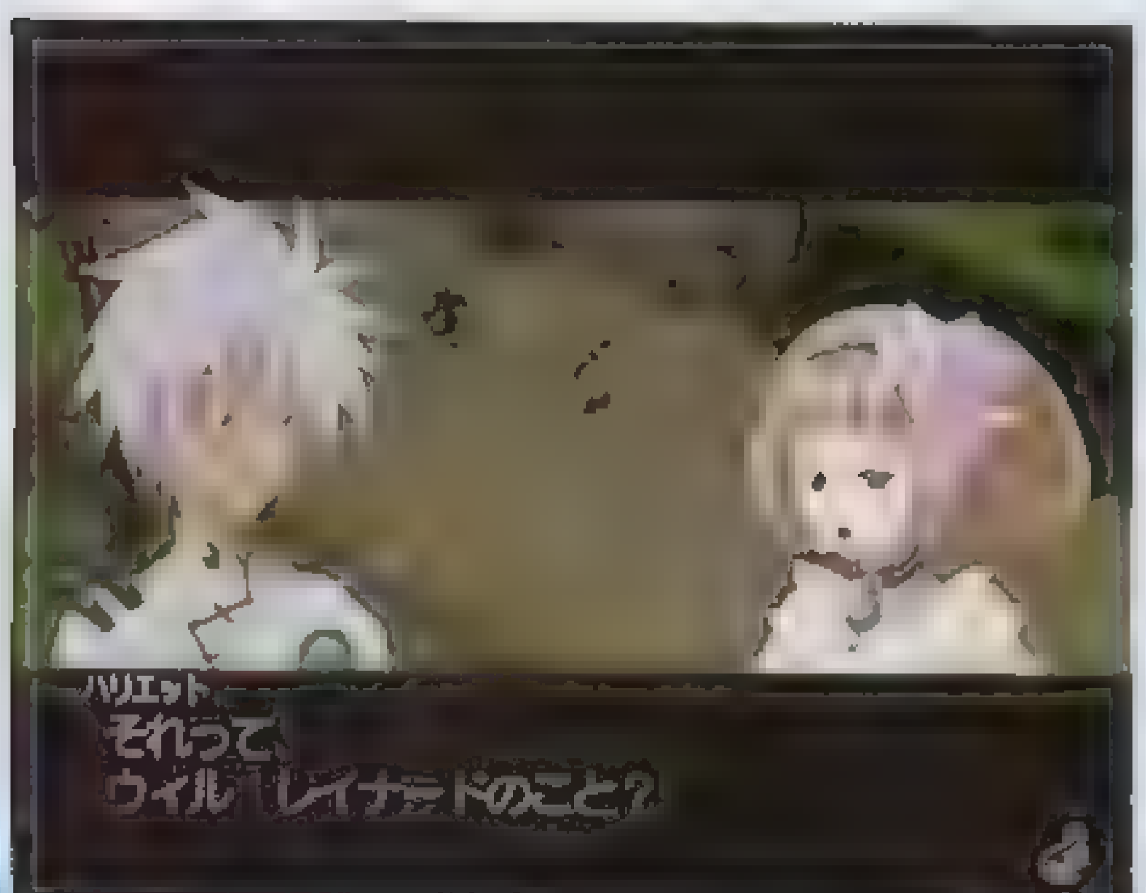
一来到威尔特斯，哈莉艾特四处张望着，每一件东西对她而言都是那么新奇，看来她是第一次来这里。不过让塞尔感到更为惊讶的是这个小姑娘是怎么样一个人到这里的，难道现在的小孩子都那么强？

“好了，到此为止，你有什么事就去找威尔吧，我还有其他事要做。”既然已经遵照哈莉艾特的请求把她带到了威尔特斯，那么现在已经没有义务再让她跟着了。

“威尔？你说威尔·雷纳德？”一听到威尔的名字，哈莉艾特的脸色突然变得很难看，仿佛一提到这个名字她就像吃了苍蝇一样地表现出一副厌烦的表情，“塞尔，麻烦你带我去见他好吗？”

塞尔皱了一下眉头，没想到这小女孩还得寸进尺，但既然他自己也要找威尔，顺便带上她也没什么关系，于是塞尔就带着哈莉艾特前往威尔的家。

“咦？是克洛伊和威尔。”就在前往威尔家的路上，塞尔很快就看到克洛伊和威尔正在交谈着什么，他正要叫哈莉艾特，却发现她躲在了一辆货车后面，小心谨慎地盯着正在交谈的两人。



“你怎么躲起来了？”塞尔不知道哈莉艾特这是在干什么。

“嘘，小声点。”哈莉艾特白了塞尔一眼，继续盯着前面，“那就是威尔·雷纳德……不错，那就是……”

塞尔发现哈莉艾特的眼中流露出一丝温情，仿佛就像见到失散多年的亲人一样，触景生情，塞尔也不禁想起雪莉来。不过哈莉艾特眼中的温情很快就化为了厌恶，她的眼睛直勾勾盯着克洛伊，一脸的不屑。

“旁边那个女人是谁？莫非是他的情人？”

“我不那么认为。”塞尔觉得有些搞笑，这个小女孩的思维方式太奇怪了，不知道她受了什么打击，变得如此早熟。

“妈妈说男女要好不需要理由，没什么事不可能发生的。”哈莉艾特咬了一下嘴唇，对塞尔说道，“我还有事，先走了。”

“啊？”还没等塞尔反应过来，哈莉艾特就一溜烟地跑了。

“塞尔？”威尔忽然看到了塞尔，忙叫住了他，“你怎么在这里？”

“男女之间要好不需要理由，看来的确如此啊。”看着威尔和克洛伊，塞尔不禁认为刚才哈莉艾特的话确实有些道理。

“嗯？”对于塞尔忽然说出这句话，另外那两个觉得有些摸不着头脑。

“没什么，只是有人在怀疑你是不是威尔的情人……啊！”还没等塞尔把话说完，克洛伊一拳就向塞尔的面门打了过来。

“你这个狗嘴里吐不出象牙的家伙！”克洛伊恨恨地说道。

第二节

“你见到巴兹拉夫了？”威尔将塞尔带到自己家里，听他讲述了这段时间所遇到的所有事情。

“他的部下这么称呼他，应该错不了。”

“……”在听了塞尔讲述了摔下山崖的所有遭遇后，威尔觉得事情有些蹊跷，一支军队袭击一个普通的山贼山寨，那的确是件诡异的事情，“这样看来那晚袭击山寨的也是巴兹拉夫的手下了，看到那些人的时候我就应该有所察觉了。”

“在那里的士兵几乎都是执行秘密任务的特殊士兵，你当时没发现也没什么。”

“哦？看来你很清楚嘛。”威尔看着塞尔笑着说道，不经意间，塞尔又露出了他的一些不为人知的一面。对于自己的多嘴，塞尔似乎也有些懊恼，他索性又以沉默来对待，但威尔还是没有再继续追问下去，因为眼下有比这个更重要的事要做。

“巴兹拉夫·波拉德是位于大陆西部的军事王国科尔桑德的第三王子，近年来由于多次发动对外战争，所以科尔桑德的势力在急剧扩大，而巴兹拉夫则率领独立团来回于世界各地的战场。”威尔向塞尔解释道。

“而巴兹拉夫的心腹是被称为‘三杰众’的三个干部。”克洛伊接着威尔的话说道，“擅长火焰爪晶术的‘闪红’梅拉妮，以变幻莫测的战法闻名的‘幽幻’卡谢尔，另外还有剑术一流的‘烈斩’斯汀，据传闻他是一个戴着假面的剑士。”

“与梅拉妮、卡谢尔不同，斯汀是最近才出现的，但为什么他会戴面具，谁也不知道。”威尔补充道。

“可恶，巴兹拉夫，从前线专程到遗迹船，他到底想干什么！”克洛伊气愤地一拳捶在桌子上，把塞尔吓了一跳。

“你这是怎么了？”对于克洛伊的突然失态，塞尔觉得有些惊讶。

“克洛伊的祖国圣加德礼亚王国现在正与科尔桑德处于交战状态。”威尔说道，但克洛伊对威尔能猜出自己的出身也有些惊奇。

“瓦林斯家可是圣加德礼亚王国有名望的骑士家族，这我可是早有耳闻。”威尔笑着说道，对于这些问题，他作为一名学者还是有所涉猎的。

对于目前的情况克洛伊很是焦急，既然巴兹拉夫能放弃前线来到这里，那么他一定有什么目的，现在要做的就是收集一切关于巴兹拉夫动向的情报。一提到收集情报，威尔立刻就想到了被称为“不可视的杰伊”的情报专家，虽然任何人都没有见过这个人长什么样子，但他收集情报的能力在遗迹船上可是无人能及。

“那么我也跟你们去。”见威尔和克洛伊开始准备与那个什么“不可视的杰伊”联系，塞尔也决定参加。

“我拒绝。”威尔的否决倒是爽快也挺坚决。

“为什么？”塞尔不解地问道，而且对威尔的态度很是不满。

©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

"一个喜欢擅自行动的家伙你以为我们会把他当同伴吗？"威尔摊开双手略带嘲笑地对塞尔说道。

"不是你说要跟我们在一起，直到找到雪莉为止么？"塞尔已经有些愤怒了。

"但你一个人莽撞的结果就是雪莉被抓走，然后跑到我们这里来诉苦？"

"谁、谁向你们诉苦啊……"被一语中的，塞尔不禁有些语塞。

"那好，你就一个人努力吧，我们干我们的。你放心，如果我们先找到雪莉会联系你的。我们走，克洛伊，有你帮忙真是感谢。"威尔向克洛伊示意了一下，头也不回地离开了。

威尔的拒绝虽然对塞尔是个打击，但还没有到让他感到沮丧的地步，毕竟这么多年都是自己一个人保护雪莉的，既然没有人帮忙，那只好靠自己了。刚一出门，塞尔就看到诺玛在门外，令人感到意外的是，诺玛一口答应与塞尔一起去找雪莉，但塞尔一下子就看出了诺玛另有目的。

"说，你有什么条件？"塞尔心想，只要不是太过分的条件，自己也许会答应。

"嘿嘿，被你看穿啦。"诺玛做了一个鬼脸，笑嘻嘻地说道，"其实也没什么，我就是要雪莉的那个水晶钻。"

"水晶钻？那又不是宝石，你要卖也卖不了几个钱。"没想到诺玛会提出这么一个条件，按这个小妮子的个性，应该提更高的要求才对。

"No，No，No。"诺玛摇着食指说道，"你真是个不识货的家伙，那东西可能就是我在找的'永恒之光'。"

"我记得不叫这个吧，应该是叫什么泪……"塞尔摇了摇头努力回忆了一下，但很可惜，就凭他那脑瓜，怎么想也想不出来。

"不管了，你不就是想救小莉么，好，成交！"就这样，一场交易就此完成。塞尔将自己听到的情报告诉了诺玛，诺玛对威尔去找那个"不可视的杰伊"也有些吃惊，毕竟这个家伙的名气实在太大，在他们宝物猎人中间都有极高的口碑。

接下来就是打听威尔的行踪了，诺玛来到了喷水广场，这里毕竟是村民们交换情报的地方，不过当塞尔他们来到这里时又看到了那两个打扮花俏的三流歌手——卡迪斯和伊莎贝拉。原以为自己碰到霉运的塞尔没想到在诺玛的帮助下居然从那两个傻瓜那里打听到了威尔和克洛伊两人去了内海港，哈……塞尔不禁当场呆掉，忽然他的脑子里闪出了"物以类聚啊"这个念头。

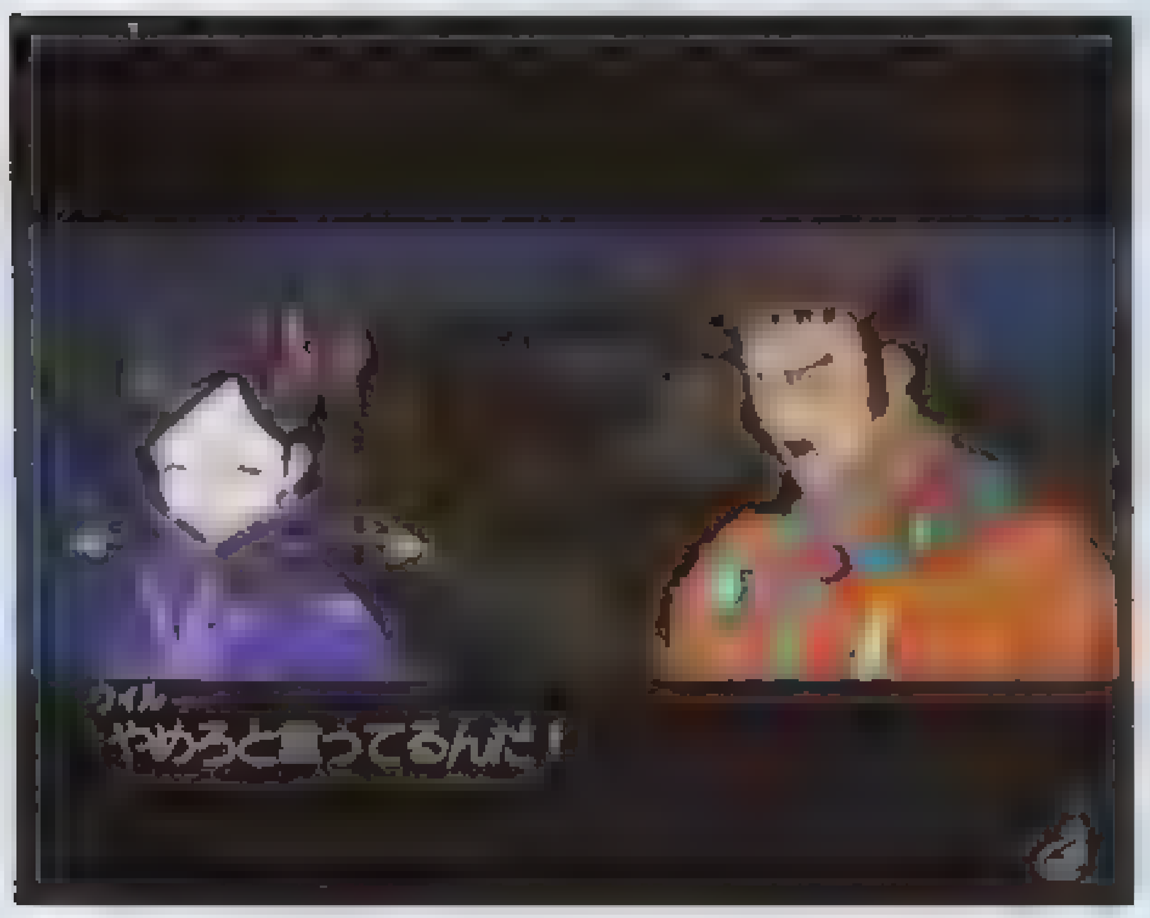
"呵呵，果然在这里。"一进内海港口诺玛就看到了克洛伊和威尔，不过他们身边多出了一个紫衣少年，看来那少年就是联系威尔的线人了，但塞尔总觉得那个少年在哪里见到过。

"啊，想起来了！"塞尔猛然间想到就是那个少年就是在喷水广场陷害自己让自己遭到围攻，还被威尔那家伙用雷劈晕了关在了地下牢房里，不过也真奇怪啊，一个人的家里居然还有牢房，威尔果然是个"敬业"的保安。

"可恶！"塞尔一看那小孩气就不打一出来，决定下去问个清楚，但诺玛在后面死死拉住了他。

"喂！你这样出去会被发现的！"

"放手！"塞尔不耐烦地把手一推推在了诺玛身上，



不过他忽然觉得自己推到了一个软绵绵的东西。

"喂！你这个色狼！你在哪里摸啊！"诺玛脸一红，但立刻就开始破口大骂。

"我又不是故意的，你想让我摸我还不干呢。"塞尔一脸无辜地说道，"何况你那里又不大……"

"什么！你说谁不大！你的意思是说我是'太平公主'吗？"塞尔的这句话显然触及到了小姑娘的敏感问题。

"喂，威尔他们已经走了。"塞尔指了指诺玛的身后一脸平静地说道。

"少跟我来这套，本姑娘不吃！今天你不把话给我说清楚你就别想走！"

"懒得理你。"塞尔切了一声赶紧走到码头，但威尔和克洛伊已经驾船离开了。

"啊！走啦！都怪小塞塞你！"一看到远离的船诺玛大叫起来。

"拜托，你不要恶人先告状好不好？你以为这是谁害的？"塞尔简直快被气炸了。不过好在这时有一个船老板将船借给了塞尔，要不塞尔真想把诺玛扔进内海里去。

"哟，真巧。"诺玛笑嘻嘻地向威尔打招呼，凭借塞尔纯熟的驾船技术，很快他们就追上了威尔。

"巧个鬼！"威尔一听就知道那是不可能的事，除了跟踪，这两个家伙不会无缘无故驾船出航。

"哟，大哥，我们又见面了。"那个紫衣少年笑着向塞尔打招呼。

"是啊，又见面了，这次你又有什么企图？"塞尔哼了一声，要不是这个小鬼自己才不会受那么多罪，现在他对那个少年可是恨之入骨。

"对了，你是海上警备队的吧，那么我们来比比谁的技术更高名。"紫衣少年提出了挑战。

"好，求之不得。"对于自己的驾船技术塞尔很有信心，爽快地答应了少年的挑战。

于是，两人就这样毫不考虑船上其他人的感受互赌驾船技术起来，也不管别人是否头晕还是想呕吐。当然，这是针对威尔和克洛伊而言，塞尔这边诺玛倒是兴奋异常，还不时尖叫加油，一时间内海上怒骂声和欢呼声齐响，好不热闹。

"引擎似乎有问题，去看看。"两艘船一开始并驾齐驱，但很快塞尔就发现自己所驶的船有问题。

"呀，果然！"诺玛跑到船尾，发现引擎已经冒起了黑烟，忽然引擎发出一团巨大的火焰，把诺玛吓得一屁股坐在地上。

"让开。"塞尔一把拉开诺玛，开始查看引擎的情况。

"啊……海上的单身男女，这可是萌发爱情的好时机啊。"无聊的诺玛又开始了她那奇怪的幻想。

"少在那里说废话，不要打扰了塞尔。"忽然一个娇小的身影从船舱中走了出来。

"哈莉艾特！"一看是她，塞尔有些吃惊。

"小塞塞，这个小P孩是谁？"诺玛一脸不满地瞪着塞尔说道。

"注意你的用词，这船可是我出钱租的。"

"不会吧！"诺玛与塞尔失声叫了出来，难怪刚才那个船老板没有找他们要租金。

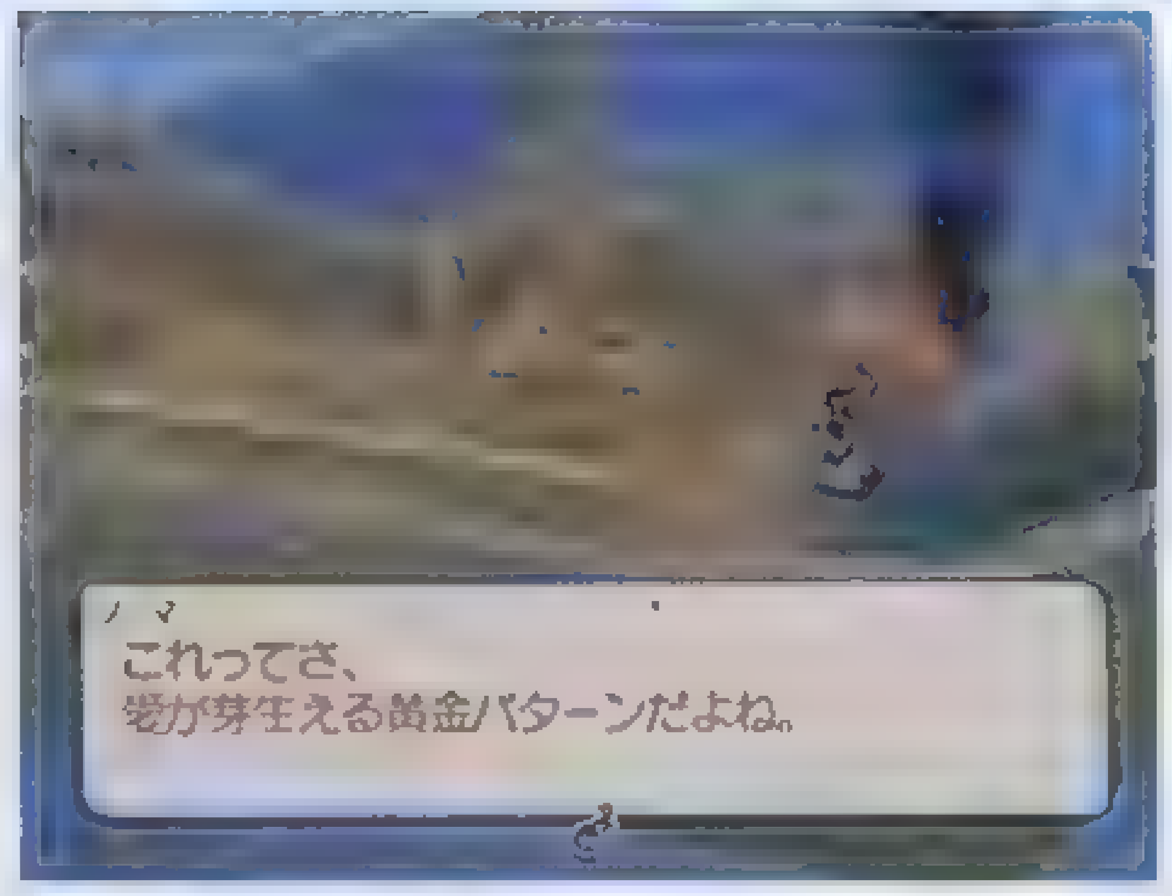
"少废话了快动手吧！"哈莉艾特催促道，于是塞尔立刻又开始了修理工作，在进行了紧急处理之后，引擎终于恢复了正常工作，而三人也顺利地到达了对岸。

第三节

潮湿的牢房让雪莉觉得很冷，恐惧就像瘟疫一样遍布全身，她不禁蜷缩成一团坐在牢房的一角。但她不停地提醒自己不能倒下，要坚持，再加上隔壁牢房中的那个女孩跟她说话，让她那紧张的心稍微有些安定。

"我的名字叫菲妮摩尔，诚名是塞尔赫丝。"那个少女隔着冰冷的墙壁对雪莉说道。诚名是水之民的真正的名字，有其深层次的含义，也只有水之民之间才会知道其他人的诚名，而将自己的诚名告诉对方，也是一种表达亲近的方式。

"塞尔赫丝……你的名字是祝福的意思啊。"好久都没



有听到水之民的诚名了，一旦听到雪莉就觉得备感亲切。

"不过现在就我的境遇，估计谁也祝福不了。"菲妮摩尔叹了一口气，听得出她非常无奈。

"对了，你叫什么？"菲妮摩尔问道。

"雪莉，诚名是……芬尼斯。"

"雪莉·芬尼斯，原来是'祈祷之人'啊，你的诚名真厉害，一定是村长取的吧？看来他将未来都托付给了你呢。"

"嗯……到底会怎样呢……"雪莉抱着膝盖双眼呆视着前方，祈祷之人？这是个多么虚幻的名字啊，如果自己不叫这个名字，说不定……雪莉不想再想下去了，不知怎么，她现在急切地希望见到塞尔，比以前任何时候都期望见到他。

"不过好久都没有像这样与人说话了。"听得出菲妮摩尔很高兴，但接下来她所说的却让雪莉心头一紧，"因为跟我一起被带出来的同伴都被杀了。"

"真过分，为什么会这样？"雪莉害怕地问道。

"那还用说，因为我们是水之民，他们是陆之民。"当说道"陆之民"时菲妮摩尔的声音变得高了起来，听得出她对陆之民的憎恨，但雪莉听了却觉得很难过。

"对了，你有家人吗？"两人沉默了好一阵，最后还是菲妮摩尔打破了僵局。

"有个姐姐，但是现在……"一想到姐姐，雪莉就不禁有些难过，菲妮摩尔听到那边没了声响，也知道了自己问了不该问的话。

"抱歉，看来你和我差不多。我有个双胞胎妹妹，当村子遭受袭击的时候她出去玩了，我想应该有人救了她吧。"菲妮摩尔顿了顿继续说道，"对了，雪莉，你听说了吗？据说梅尔内斯降生在某个村子里了，如果是真的那就好了，梅尔内斯大人看到这样的情况，一定会为我们做点什么的，将那些可恶的陆之民……"

就在一瞬间，菲妮摩尔的声音断了，周围像死一般地沉寂，雪莉觉得自己的手心已经沁出了汗水。

"菲妮摩尔！怎么了？"雪莉焦急地喊道。

"不要……不要过来！不要！"突然菲妮摩尔大叫起来，那情形仿佛是她见到了什么可怕的东西。雪莉听到隔壁传来挣扎声以及锁链撞击的声音听到这些，她不禁失声痛哭起来。

没过多久，两个士兵走了过来打开了牢门。

"你，出来！"那个男士兵叫道。雪莉虽然很害怕，但她极力压抑着自己的情绪，不让它爆发出来。跟着那两个士兵，雪莉来到一个审讯室。

"看那个。"女性士兵敲了一下雪莉，示意她看那张审讯台。

"菲妮摩尔！"当雪莉看到躺在那张审讯台上伤痕累累的菲妮摩尔时叫了出来，她转身愤怒地瞪着那两个士兵怒道，"这是你们干的？这样会死人的！"

"哼，放心。我们不会那么容易让她死，她可是珍贵的试验材料啊。"

"你们居然拿人当试验品！"雪莉听到这句话大吃一惊，没想到这些人居然干出如此残忍的事情

"少跟我们大喊大叫，我可不管你是不是什么梅尔内斯。想救这个女孩儿就给我老实点，你最好用你的力量来帮助我们的将军。"

正在这时，巴兹拉夫的部下“三杰众”出现了，梅拉妮支走了那两个士兵接管了雪莉。

“等一下。”斯汀叫住了那两个士兵，“把那个女孩也带下去，顺便给她上点药。”

两个士兵对望了一眼，不知道斯汀这么做是为什么，但既然是长官的命令，他们就得遵守。

斯汀命令士兵将菲妮摩尔和雪莉关在一起，雪莉这才看到原来菲妮摩尔是个很白净漂亮的女孩，长长的头发系了两个马尾，身高比自己要高一些而且很纤细。

“你醒了。”看到菲妮摩尔动了动，缓缓睁开了眼睛，雪莉高兴地叫起来。

“雪莉……你怎么这身打扮，这不是陆之民的么？”苏醒过来的菲妮摩尔对雪莉穿着一身陆之民的衣服很是惊讶，忽然她想到了什么，“我明白了，这是为了掩人耳目？”

“不，这衣服是哥哥买给我的。”

“哥哥？你不是说你只有个姐姐吗？难道……你和陆之民生活在一起！”忽然察觉到这件事，菲妮摩尔大吃一惊，“真不敢相信，他们是敌人啊！就是因为他们我们水之民才遭到如此的痛苦！”

“不要把哥哥跟那些人混为一谈，哥哥是不一样的！”一听菲妮摩尔这么说，雪莉也有些生气。

“你……是不是喜欢你那个哥哥？”

“我……”被一语中的，雪莉的脸一下子红了起来，支支吾吾一句话也说不出来。

“真低级，居然喜欢陆之民，你这是犯罪，知道吗？你是个叛徒！”

“为什么你会那么认为？不管是陆之民还是水之民，不都是人吗？”对于菲妮摩尔的声讨，雪莉也很是不满。

“杀死所有的伙伴，对我们施以暴行，这样你还为他们说好话？”

“哟，看起来很精神嘛，小姑娘，好不容易捡回一条命，你可要好好珍惜啊。”这时“三杰众”走了过来，看到雪莉和菲妮摩尔争吵的情景，卡谢尔又用他那阴阳怪气的声音发话了。

“要不是斯汀一时仁慈，这丫头早就没命了。”梅拉妮向斯汀瞟了一眼，但斯汀只是站在原地，并没有理会她，碰了一个钉子，梅拉妮哼了一声，对雪莉和菲妮摩尔吼道，“我现在带你们去你们该去的地方，动作给我快点！”

第四节

塞尔、诺玛和哈莉艾特上岸过多久就碰到一个惊慌失措的摩夫摩夫族人，从没见过摩夫摩夫族的诺玛和哈莉艾特很是兴奋，而塞尔一看那个背着一个大扳手打扮奇特的摩夫摩夫族人立刻想到他一定和皮波和裘波有关，一问之下果不其然，这个摩夫摩夫族人叫波波，是皮波和裘波的弟弟。他之所以到这里是因为试验水中交通工具“波波2世号”被山羊给破坏了，所以才流落到这个地方。

“被海里的山羊袭击了？”塞尔望了诺玛一眼，希望这个所谓的“知识渊博”的宝物猎人给个合理的解释。

“别看着我，我也不知道。”诺玛一脸无辜地看着塞尔，给了一个否定的答案。

可爱的波波请求塞尔把自己送回村，在那可爱的眼神下塞尔只得同意，当然，途中他们还碰到了那只所谓的“山羊”。不过一看到实体就立刻验证了塞尔早就想到的，这根本不是什么山羊的想法。那只所谓的“山羊”其实是一条巨大的海虫！干掉那只“山羊”（我们姑且就这么叫它吧）之后，波波带三人来到岸边，一个小木筏已经停在了岸边。

“哇！好大的岛！好奇怪的造型，真想去调查一下。”诺玛向远处望去，看到一个形状奇特的巨大岛屿不禁心中生疑，不过她的好奇心在塞尔那杀人的目光下立刻被砍得支离破碎。

驾驶木筏很快就到了摩夫摩夫村所在的岛屿，一上岸刚好碰到威尔与克洛伊还有那个可恶的小鬼，还有一群可爱的摩夫摩夫族人。原本那少年想让摩夫摩夫族人让威尔他们大吃一惊，可惜这帮人早已见过世面，对此毫无反应，让少年失望不已，不过当少年说出自己正是“不可视的杰伊”时倒是让众人吃惊不小，看到一干人嘴巴张得能放下一个碗，杰伊才得意地笑起来。

杰伊与摩夫摩夫族三兄弟将众人带到了摩夫摩夫的村子，这里到处是木制的建筑，洋溢着纯朴的气息。

哈莉艾特看了威尔一眼，飞快地跑到木屋里，只露出两只眼睛怯生生地看着威尔。

“威尔齐，你不要摆出一副可怕的表情好不好？”看到这情形，诺玛提出严厉的指责。

“谁摆出可怕的表情了？”对于诺玛的指责威尔很不满。

“雷纳德，那个女孩儿是谁？”克洛伊问道。

“我女儿。”

“你女儿……什么！你女儿！”真不知道威尔还能如此平静地说出女儿这个词，其他的三人差点没吓得飞起来。

“虽然不想承认，但的确如此，名字有些不同，因为我跟我妈妈姓。”哈莉艾特从木屋中走了出来，好像没那么害怕了。

“你多大了？”诺玛问道。

“9岁。”

“哈莉艾特生下来的时候，我19岁。”雷纳德接着哈莉艾特的话说道。

“啊！你才28岁！天哪，我以为你更老，你是个大叔是吧？大叔。”诺玛一口一个大叔惹得雷纳德给了她一击刚锤。

“好久不见了。”雷纳德不知道该如何面对自己的女儿，只是很尴尬地打了声招呼。

“好久不见？不对吧，应该是初次见面吧。我特意从大陆过来，看来还是有价值的，终于让我看到了你这个罪犯的面目。”哈莉艾特一脸鄙夷地看着威尔，她的话一点也不像一个刚见到父亲应该说出的话。

“威尔是罪犯？”听到罪犯两个字塞尔也不禁发出了惊呼，他还是第一次听到威尔有这个身分。

“没想到你居然在遗迹船担任保安官，真是讽刺。”

“你应该知道我是流放之身……”威尔苦笑了一下，一脸抱歉地看着哈莉艾特。

“我知道……我知道……”看着威尔的脸，哈莉艾特的声音已经带有哭腔了，“不要误会，对于哈蒂而言，你发什么都无所谓，但是……妈妈……妈妈死了！你连葬礼都没来参加！你这个混蛋！”

终于，哈莉艾特哭了出来，她用力地拨开了威尔伸过来的手，哭着跑开了，但威尔却站在原地一动不动。

“你不去追吗？”过了好一阵，塞尔试探性地问道。

“不，我没那个资格。”威尔苦笑了一下，无奈地耸了耸肩。

“好吧，有什么话到皮波家里说，别站在路中间挡路。”杰伊打破了僵局，催促众人赶紧移动脚步。

来到皮波家里，杰伊摊开了地图。根据目前的情况，大家的目的就是尽快找到巴兹拉夫的所在地，杰伊在地图上标出了巴兹拉夫本队的所在地，而他的别动队则护送着雪莉到指定地点汇合，汇合的地点则是雪花的遗迹。

“雪花的遗迹！”当诺玛听到这个地方时叫了起来。

“你知道那是什么地方吗？”威尔问道。

“当然，那可是让宝物猎人都头疼的有名遗迹。不仅是入口，里面都实施了封印，据说里面沉睡着遗迹船的重要秘密。据我所知，到最里面去的人一个都没有回来的。”

“看来巴兹拉夫是想借助雪莉的力量得到遗迹的秘密了。”杰伊站了起来陷入了思考之中。

“秘密？那会是什么？”

“我也是推测……”杰伊看了一眼提问的威尔继续说道，“巴兹拉夫的祖国克尔桑德正在进行战争是吧？那么有可能遗迹中沉睡的是能给战争带来重大影响，甚至左右战争胜败的武器，看来他是掌握了什么情报了。”

“和克尔桑德作战的正是我的祖国，我们必须做点什么！”克洛伊听到这样的消息非常着急，一旦巴兹拉夫得到了强大的武器，那么无疑对自己的国家是一个巨大的威胁。

“那么我们该怎么办呢？”

“我只要救出雪莉就行。”对于国家的战争塞尔一点都不在乎，他只在乎雪莉的安危。

“别说得那么轻巧，对方可是军队啊！”对于塞尔的天真，克洛伊有些恼火。

“没关系，有我们帮忙！”一直坐在旁边的裘波说话了。

“不行！”杰伊立刻驳回了这个提议。

“如果杰伊拟定作战计划的话，那就可以。”波波也附和道。三个可爱的摩夫摩夫族人缠着杰伊，最后杰伊也拗不过他们只得答应。

思考了一阵，杰伊很快就想好了计划。现在救雪莉的最好方法就是在两队合流前中途拦截，而最佳地点就是毛细水道，这里两边被峭壁所包围，军队的行动将会受到限制。定好地点后众人开始行动，杰伊先到那里进行勘察，准备工作交给了裘波，皮波则负责将哈莉艾特送回灯台之街，一切工作分配好之后，大家开始了自己的工作。

第五节

来到毛细水道上方的峭壁，杰伊开始了工作分配。在自己发出暗号之后，威尔和诺玛负责向先头的队列释放爪晶术，目的在于阻止敌人的脚步，让敌人的注意力集中在前方；当威尔和诺玛行动后，裘波负责带领摩夫摩夫族人一起高声叫喊给敌人威吓；而塞尔和克洛伊先躲在暗处，等杰伊靠近雪莉扔下烟雾弹后，两人立刻负责带走雪莉，利用毛细水道的紧急出口逃离。

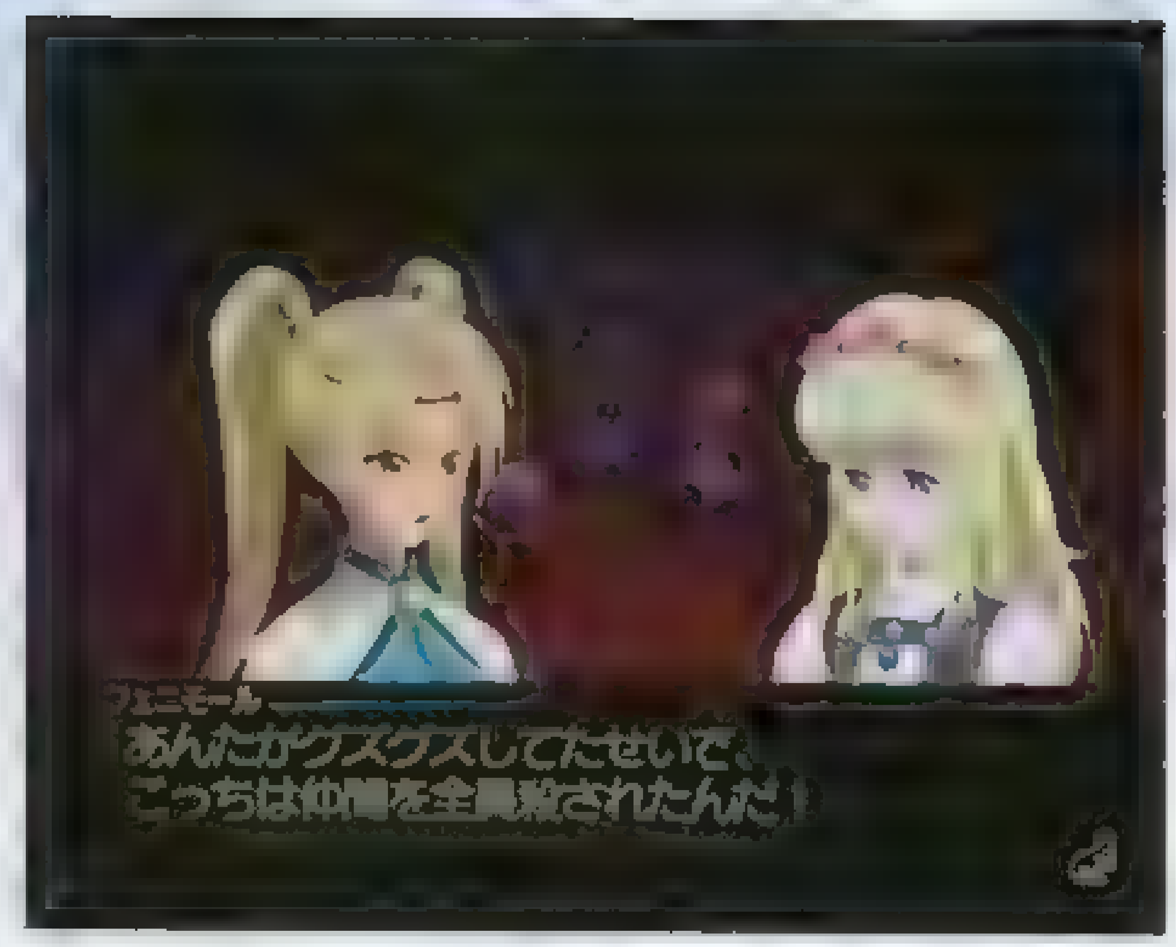
一切准备就绪之后，众人都立刻赶到了自己的行动地点静等押送雪莉的队伍到来。过了几个小时之后，远处传来车轮轧过地面的声音，塞尔不禁开始紧张起来，手心中也沁出了汗水，而心跳也越来越剧烈。

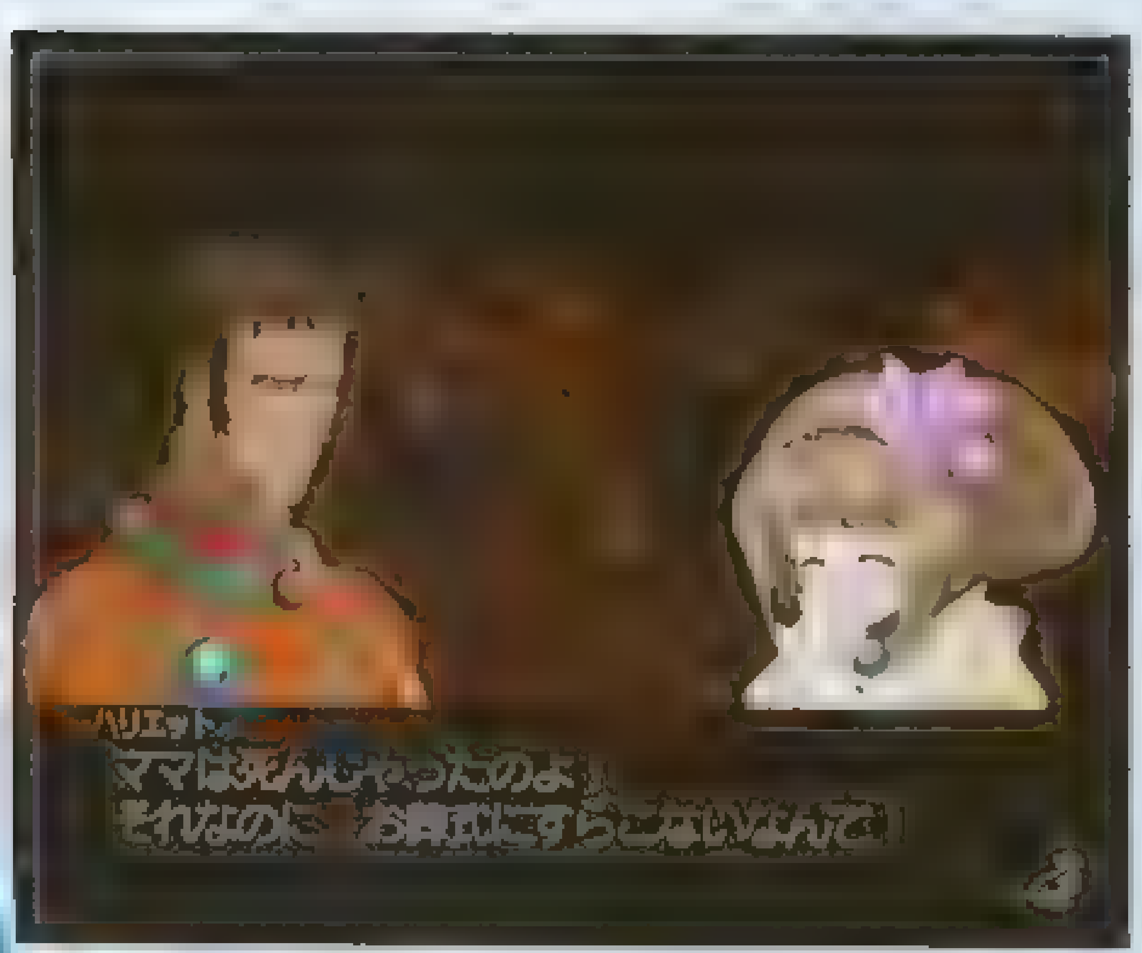
“只有梅拉妮和斯汀，卡谢尔不在？”看了一下带队的人员，杰伊发现没有卡谢尔的身影，但现在也顾不了这么多了，“大家准备，听我口令，5、4、3、2、1……”

还没等杰伊发号施令，一阵巨大的吼声就响了起来，开始大家还以为是摩夫摩夫族，但杰伊很快判断摩夫摩夫族不可能这么乱来，当有若干打扮干练的人冲过来时，大家才发现原来是山贼，而带头的居然是摩西。山贼的介入让场面变得混乱起来，但杰伊还是飞快地下达了指令，按原[illegible]行[illegible]西山贼[illegible]的作用。

“雪莉，快进遗迹！”塞尔对着雪莉大声喊道。

“哥哥！”听到哥哥的声音，雪莉又惊又喜，应了一





声之后赶紧带着菲妮摩尔进了毛细水道，而威尔与诺玛的晶术也有效地牵制了斯汀，至于梅拉妮则是被摩西缠着脱不开身。虽然场面非常混乱，但好在雪莉是逃离了，不管怎样，达到了大家预期的效果。

沿着雪莉的足迹塞尔很快就找到了她，这时雪莉和菲妮摩尔正站在一个高台上，当塞尔叫她们赶紧跳下来时菲妮摩尔犹豫了，面对陆之民她无论如何也产生不了好感。但一时的犹豫终将酿成大错，就在这时梅拉妮也赶到了，她看了一眼塞尔所处的位置，下令拉下了阀门，还没等塞尔反应过来一股巨大的水流就冲了过来，虽然雪莉也跳了下来，但两人还是分开了。

“救……救命！”克洛伊的叫声让塞尔吃了一惊。

“该死，这家伙居然不会游泳！”塞尔此时一心想着雪莉，但又不能见死不救，在犹豫了片刻之后，他还是选择先救那个旱鸭子再说。而此时，那个神秘的青年再次出现在了雪莉面前，在打倒几个士兵之后他叫雪莉赶紧离开，而自己则留下来应付梅拉妮和斯汀两人。

寻找雪莉的塞尔想到利用摩夫摩夫族的贝壳，凭借贝壳之间的纽带应该可以找到雪莉，但当他们找到另一个贝壳的所在地时，发现它在菲妮摩尔的手上，那个神秘青年似乎也受了伤晕了过去。原来雪莉将贝壳给了菲妮摩尔，而自己则充当诱饵去引诱巴兹拉夫军。当塞尔找到雪莉时，她已经在梅拉妮手上了，梅拉妮召唤出一个魔物牵制住塞尔之后扬长而去。

出了毛细水道，神秘青年忽然醒了过来，他带走了菲妮摩尔。就在大家觉得一筹莫展之时，裘波带来了消息，雪莉已被带到了雪花遗迹。对了，还有一个容易忽视的家伙，山贼头子摩西这时也加入到队伍中来，不过对于他的加入塞尔是满腹牢骚，要不是这家伙当初把雪莉带走就不会出这么多问题，所以对于摩西的示好他是毫不领情。当然，喜欢给人取小名的诺玛也按照惯例给摩西取了个很有东瀛风格的小名——摩之助。

第三章　命运的再会

第一节

当众人来到雪花遗迹的入口发现这里已经是戒备森严，不过杰伊的出现解决了大家的难题，他告诉众人还有另外一条道路通往雪花遗迹，那就是巨大风穴。对于现在的塞尔而言，抓住什么都是救命稻草，只要有救回雪莉的可能性，他都会去尝试一下。

“呵呵，不知道他们知道潜入道路的真相时会是什么表情，一定非常好看。”看着那几个家伙远去的身影，杰伊向身旁的石壁瞟了一眼发出了坏笑。

一进巨大风穴大家不禁再次对遗迹船的神秘之处之多发出了惊叹，这里到处都是类似花瓣一样的道路，而且这里不愧为风穴，风在这里从来就没间断过。

“哇！”当来到风穴的最底部时大家发现这里别有洞天，居然有一条很宽的河流从这流过，但河流的宽度很显然不是那么容易过去，而此时威尔却发现了洞底的异样。

“哦！这巨大的骨头……哦！真是不敢相信！”威尔发现的是一堆巨大的骨头，相信除了他这个考古迷之外，没人会对这堆烂骨头产生兴趣，“这所有的骨头都是始祖兽的啊！这是万兽之王始祖兽的陆生种，可是从未目击过的幻之生物！按这里的骨头的量，一定能做个全身标本，这可是世界上任何博物馆里都没有的宝物啊！”

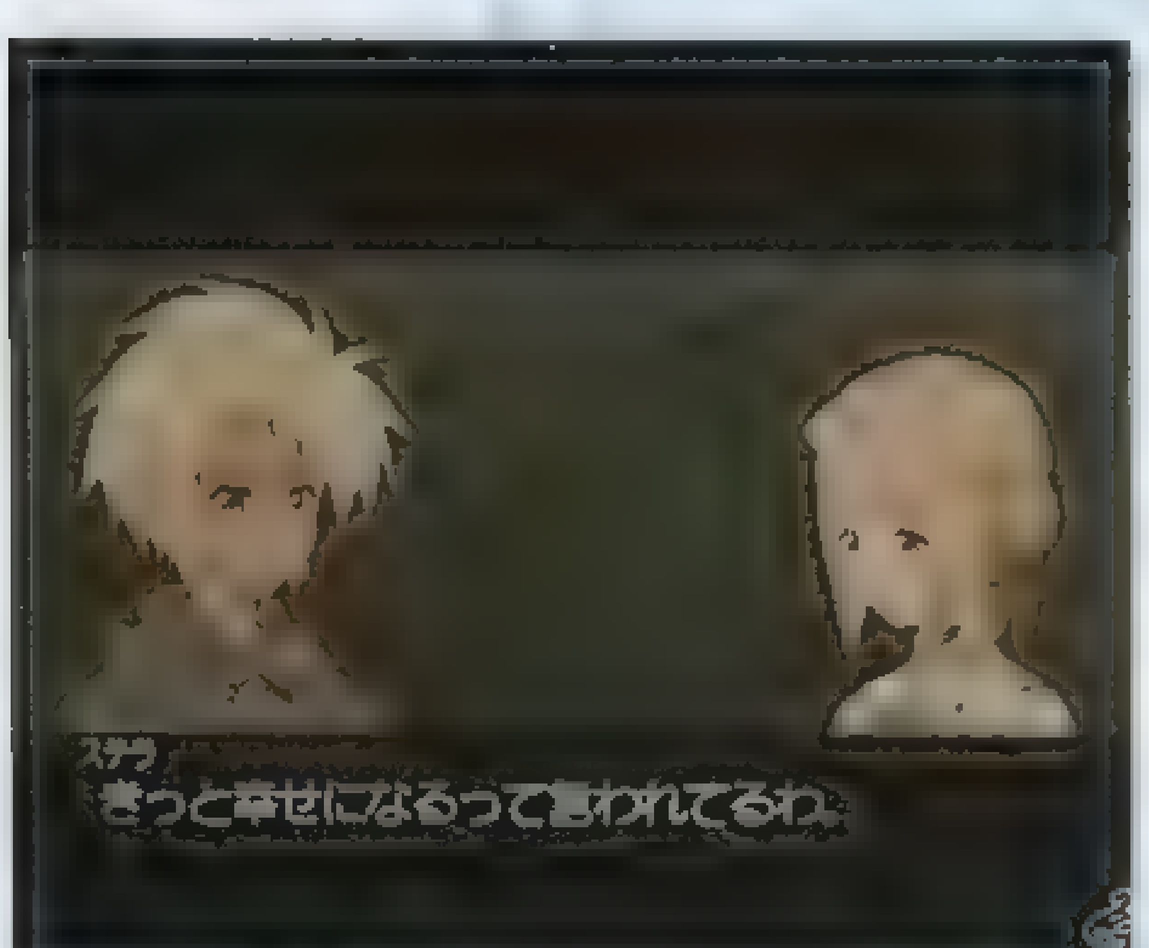
“……”看着威尔一个人在那里慷慨激昂地吼叫其他人不知道该如何插嘴，对于这种学者白痴最好还是以无视来对待比较好。

“你们这帮没情趣的家伙，一点都不明白我的感受。”对于众人的漠视，威尔有些不满。

“不，我能体会你的感受。”让所有人都大跌眼镜的是说出这句话的居然是那个野性男儿摩西，“事实上我也想见始祖兽，据我们一族的传言，见到始祖兽就能学会圣爪术了。”

见到有人理解自己，威尔也很是高兴，不过从外人的眼光来看，这两个家伙虽然谈的是一件事，但出发点毫不相同。

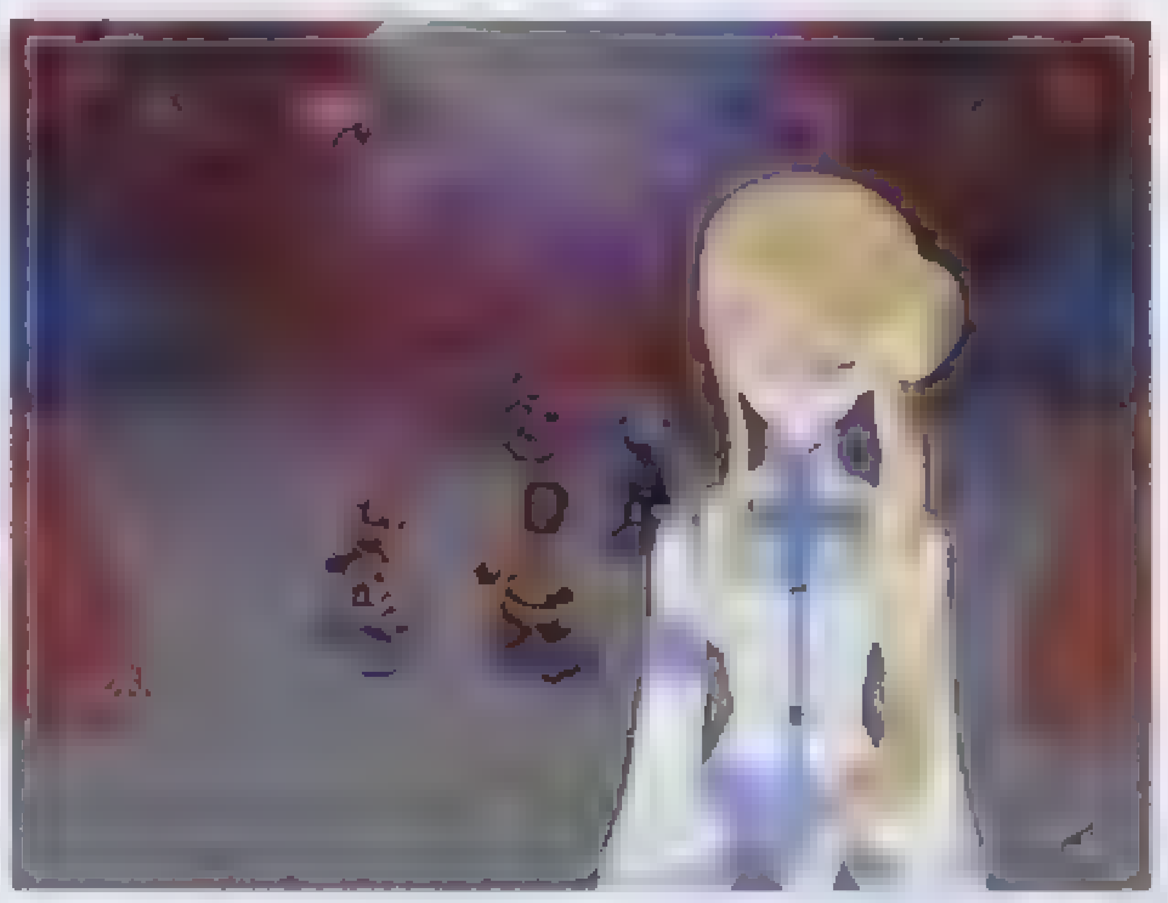
就在那两个白痴在讨论始祖兽而其他人一筹莫展时，摩夫摩夫族人波波出现了，更令人惊讶的是这里居然有他的工房。为了帮助大家从水里潜入雪花遗迹，他特意制造了潜艇“波波3世号”。这款3号机号称耐久性与2号机相同，但一听这个就让诺玛心寒，因为她可是知道那2号机有多烂，她和塞尔相视苦笑了一下。更要命的是，潜入雪花遗迹的成功率只有可怜的百分之一。但有了“雄壮之物”的角后成功率就会大大提升，而这个“雄壮之物”指的自然是始祖兽了。



当然，要想拿到始祖兽头上的角可不是那么容易的，像摩西那样莽撞地冲上去就是几标枪插过去，任谁都会发怒，不过还好，最后还是有惊无险地拿到了始祖兽的角，而此时杰伊也前来帮忙改造潜艇，不过需要花一点时间。

“姓塞的，趁这段时间我们来比游泳吧！我想看看你这个海上警备队员的实力！”摩西向塞尔发出了挑战。

“哼，求之不得，你可别后悔。”既然有傻瓜自动上门塞尔自然爽快地答应了下来，何况是教训这个弄丢雪莉的家伙，塞尔决定好好整治他一番。



“18胜0败。”塞尔潇洒地以一个极帅的动作上岸，而摩西已经累得像条死狗，只能瘫在地上喘粗气。

“不愧是海上警备队的队员啊，真有一手！”看塞尔赢得如此潇洒轻松，诺玛也很高兴。

“真羡慕……”一想到自己怕水的窘样，克洛伊就对塞尔的游泳技巧羡慕不已，“对了克利吉，你以前游泳就游得那么好吗？”

“不……”克洛伊这么一说让塞尔不禁想起以前那段快乐的日子，那是他与雪莉还有雪莉的姐姐史黛拉还在一起快乐地生活的时候……

“哥哥，这里这里！”看着身后努力划水的塞尔，雪莉乐得笑了起来。

“呼，终于追上了，史黛拉和雪莉你们游得太好了。”塞尔长长地吐出一口气，气喘吁吁地说道。

“是不是很厉害啊？”雪莉得意地说道。

“是啊，不管怎么比，我都觉得我赢不了。”塞尔有些沮丧。

“哎呀，你这么说的话，在水舞的仪式上可就难办了。”看到塞尔那样子，史黛拉故作惊讶状。

“水舞的仪式，那是什么？”塞尔不解地问道。

“雪莉，告诉他。”史黛拉向妹妹示意，将这个仪式的含义告诉塞尔。

“所谓水舞的仪式就是男人和女人，那个……宣布结婚时所进行的仪式。”

“哦？怎么做呢？”塞尔还是第一次听到这个。

“一开始女人跳进水中，然后男人在后面追……”

“反过来也可以。”史黛拉补充道。

“之后……之后……”不知为什么雪莉的脸一下子红了起来，“我不行啦，姐姐，换你说！”

“接着就在水中相互拥抱。”史黛拉笑着接着妹妹的话说道，“这时周围的水如果散发出光辉，那么就是对这两个人的祝福，据说这样两人一定会幸福。”

“原来如此，原来是水之民的仪式啊。”塞尔恍然大悟点了点头。

“不要像事不关己的样子啊，你怎么样啊，塞尔？”史黛拉像是在开玩笑似的说道，“在这个村，没有哪个女孩会喜欢一个游泳比自己差的男人哦。”

“哎？”不知道为什么史黛拉会这么说，塞尔有些惊讶。

“哥哥，你会和谁进行仪式啊？”忽然雪莉问到这个问题，让塞尔无从回答。

“大家都可是高手哦，不会手下留情的。”史黛拉一脸恶作剧的表情看着塞尔不停发笑。

“哥哥，到底是谁，说嘛。”而雪莉继续不依不饶，一直追问着这个问题。

“克利吉，你没事吧？”克洛伊拉了一下塞尔，将他从回忆中唤醒。

“发什么呆啊，一副苦瓜脸，你以为你是在表演啊？明明只是一个17岁的小P孩。”诺玛挖苦道。

“那你这个只有16岁的小P孩就更没资格说我！”塞尔反唇相讥，经常与诺玛斗嘴，塞尔发现自己的嘴皮子功夫也颇有几层功力了。

努力了一晚，杰伊和波波终于搞定了潜艇，出发前杰伊再三叮嘱到了雪花遗迹后要调查一扇刻有星形标记的墙壁，虽然不知道他葫芦里卖的是什么药，但应该不会是危险的东西。

此时，巴兹拉夫将雪莉带到雪花遗迹中一块巨大的石壁前，上面用古代文刻着几行字，而巴兹拉夫则威胁雪莉将那些字的含义说出来。

“不要将血染之雷从永久的睡眠中唤醒，这是一句警告，没别的意思。”

“不要撒谎！”巴兹拉夫继续威胁道。

“我没撒谎。”

“算了……”巴兹拉夫露出了诡异的笑容，“带你到这里的真正原因其实就是要让你把这‘血染之雷’的封印解开。”

“我怎么能……”

“对于你梅尔内斯而言这不是一件办不到的事吧？准备好了就开始，在这之前你就待在这里吧。”说着巴兹拉夫得意地离开了。

“我……已经没有力量了……”雪莉忽然觉得好无助，望着巴兹拉夫离去的背影瘫坐在地上……

第二节

就在雪莉还在茫然不知所措的时候，塞尔这边正驾驶着潜艇向雪花遗迹前进，虽然中途这艘潜艇差点散架，将克洛伊吓个半死，不过好歹它撑到了最后，在将众人送到

目的地之后终于寿终正寝。

一进遗迹诺玛就找到了杰伊所说的那扇刻有星形标记的门，当她打开它出门之后，这时所有的人都在诅咒杰伊，因为出口不是别处，正是雪花遗迹的入口，就是杰伊在给他们讲巨大风穴所在地之时他背后的那扇门。

“死杰杰，你给我记住！下次见面一定让你好看！”诺玛对天发了不知道多少誓，总之一句话，她一定要给杰伊一点，哦不，是无数点颜色看看，不过就凭她那脑袋瓜……似乎有些渺茫。

退回雪花遗迹，沿着道路，众人潜入到一间大房间中，房间周围都是红色的如同管道一样的东西，而这些管道连接着中间那个巨大的容器。

“这是……”塞尔凑上前向容器中望去，一看不要紧，当他看到容器中的东西时忽然发疯似的敲打起容器来，将其他人吓了一跳。

“塞尔不要乱来！”威尔急忙上前阻止塞尔那疯狂的举动，但塞尔丝毫不理，还是敲打着容器。

“忍耐一下，我马上就让你出来……”塞尔的口中不停说着相同的一句话，没有停下来的意图。

“到底是什么？”诺玛走到容器前也好奇地往里面望去，当她看到容器中的内容时也发出了惊呼，“啊！水里面……有个女孩子！”

“这是　　雪莉，不，不对。”克洛伊也走上前去，看见容器中那个女子与雪莉有着一样的头发，而且相貌有些相像。

“史黛拉！”塞尔忽然大叫起来，他的叫声让众人大吃一惊，“是谁把你弄成这样的？”

“我。”这时巴兹拉夫走了出来，一脸得意地对塞尔说道。

“巴兹拉夫……”塞尔愤怒地盯着眼前这个高大男子，恨不得将他碎尸万段。

“如果这个女孩是醒着的话，那么你们的再会估计会更感人一些，可惜啊，3年来她一直都是这个状态。虽然活着，但却不会醒来，一直都在这个水晶球中。”

“不可能，3年前史黛拉已经……”

“没死。”巴兹拉夫否定了塞尔的说法，“的确，这个女孩为了让你和她妹妹逃掉孤身挡在了我军面前，但是她没死，她是活着落入我军手里的。”

“史黛拉没死，但是我……”巴兹拉夫的话显然让塞尔有些混乱。

“这到底是怎么回事啊？你说清楚啊，塞塞！”诺玛焦急地问道。

“让我来回答你们的问题。”巴兹拉夫笑着说道，“这个人是梅尔内斯那个女孩的姐姐。”

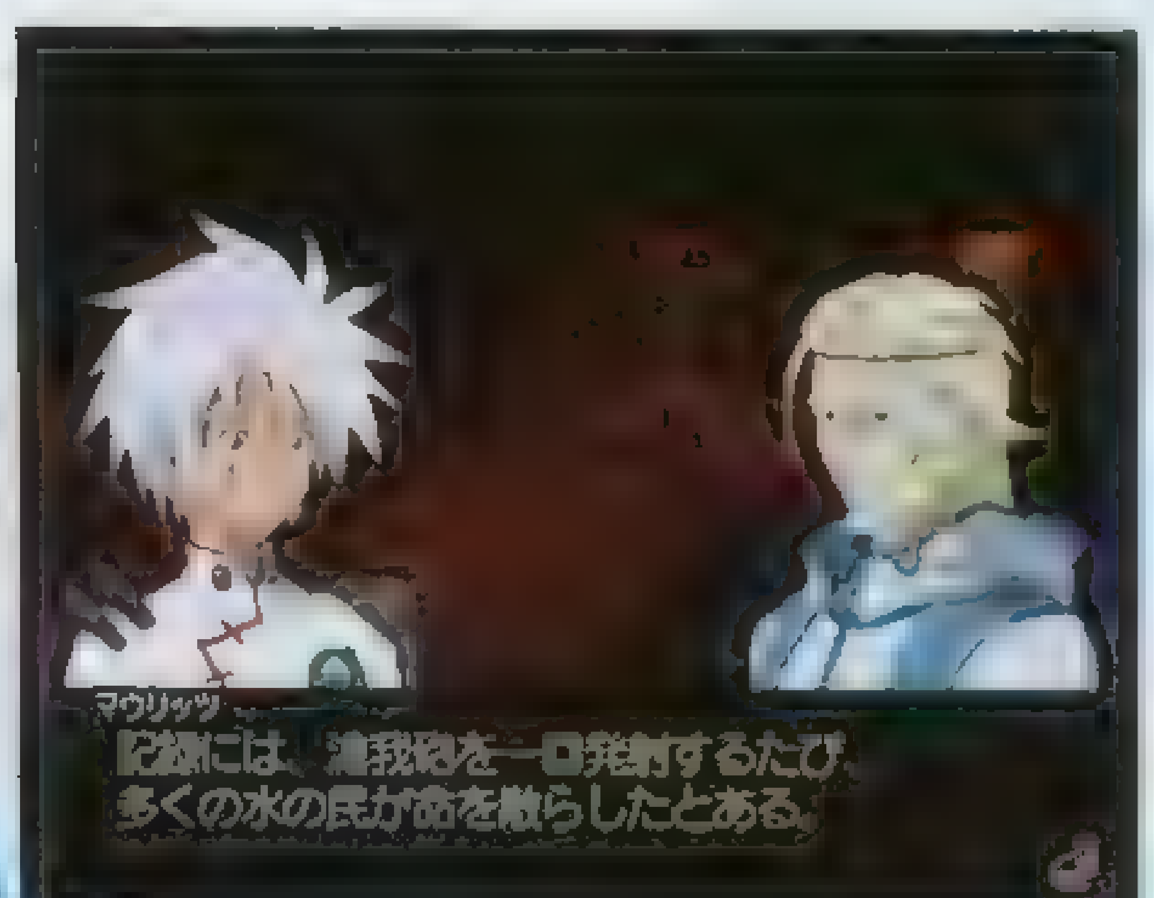
“姐姐！”巴兹拉夫的话显然将在场的所有人都镇住了。

“游戏到此结束，我很佩服你能撑到这里。”说着巴兹拉夫摆出了架势。

“这正是我求之不得的！”塞尔血红着双眼冲向了巴兹拉夫。

但实力的差距是悬殊的，就算集合了五人的力量对巴兹拉夫而言还是太弱了，没几个回合塞尔就被巴兹拉夫踩在了脚下。

“哥哥！”忽然雪莉在斯汀和卡谢尔的押送下来到了大厅，当她看到塞尔的惨状时不禁发出了惊呼。



“梅尔内斯的女孩，如果你想救这个男人，那就把封印解开。”说着巴兹拉夫加重了脚上的力道。

“住手！我解开封印就是了！”看着塞尔痛苦的样子，雪莉不可能再忍下去了，她现在只能按巴兹拉夫的命令去做。

雪莉被关进了那个充满水的容器中，当她使用她的力量时头发渐渐散发出金色的光芒，像是与之呼应一般，史黛拉的头发也开发发光。看到这个情景大家才真正知道雪莉的确是“煌发人”，巴兹拉夫此时也兴奋不已，封印即将解开，到时他就会拥有无比强大的力量，有了它那摧毁其他国家将会是轻易而举的事情。

“干掉他们。”见封印已经解开，巴兹拉夫露出了残忍的笑容，现在塞尔已经没用了，为了不让他成为以后的威胁，现在必须干掉他。

“荣幸之至。”跟巴兹拉夫一起进来的卡谢尔会心地一笑，慢慢走向躺在地上的塞尔。

就在这时，一个闪着金色光芒的大鸟从容器中飞了出来，附在塞尔的身上将他送到了急救通道中。在场的所有人被这一幕惊呆了，连巴兹拉夫也不知道发生了什么事。

“好机会！我们也快走！”还是威尔第一个反应了过来，他见巴兹拉夫现在没有防备，立刻催促众人赶快离开。跟着那只黄金大鸟，大家终于从要塞中逃了出来。也不知跑了多久，他们来到一片森林，这时塞尔也清醒了过来。摩西查看了一下四周的情景，发现这里是不归之森，而自己的那帮手下刚好在这里安营扎寨。有了可休息的地方，众人决定前往那里，其他事情还是从长计议比较好。

“发生什么事了！”当摩西来到驻扎地时发现眼前已经是一片狼藉，破碎的帐篷，打翻的锅，还有一些血迹，看来这里曾发生过激烈的战斗，而且一个人影也没看到。

“呵呵，我就知道你们会来这里。”这时卡谢尔和斯汀已经追了上来，看到塞尔他们一脸惊慌失措的样子，卡谢尔非常得意，“这里的那帮小混混已经被我解决了。”

“什么！”听卡谢尔这么说摩西怒火中烧，立刻就要向卡谢尔冲过去。

“冷静！”威尔一下拉住了他。

“你长大了啊，瓦林斯家的小女孩。”斯汀看着克洛伊说道，“那个时候不是告诉过你，一旦你握剑，我就不会饶你的吗？”

“你……”听斯汀这么一说克洛伊惊呆了，这句话她在很多年前就听过了，那个时候她亲眼看到自己的父母死在了自己面前，“你是那个手腕上有蛇刺青的剑士！”

“我找你找得好辛苦，我等了这么多年，今天终于等到了！以瓦林斯家的名义，去死吧！”克洛伊话音未落就提剑刺向了斯汀，但斯汀只用轻松的几招就将克洛伊的剑格开了。

“不行，这样下去会被夹击，而且那两个家伙现在已经失去理智了。”威尔飞快地转动自己的头脑，很快他看到有一个路口没有人防守。

“都给我冷静！你们给我走！现在不能死在这里！”威尔怒吼道，他命令诺玛拉住克洛伊，再叫塞尔带摩西离开，虽然塞尔也有些不甘，但他还是听了威尔的话。

“哦，想牺牲自己救同伴吗？”卡谢尔嘲笑道。

“我可没那么想过。”见塞尔他们已经离开，威尔轻笑了一下忽然使出闪光爪术，一阵刺眼的光芒让斯汀和卡谢尔暂时失去了视觉，威尔乘机也离开了。

但谁知道梅拉妮已经在前方静等众人多时，这个时候遗迹船的封印解开，一个巨大的建筑从船的中央部分升起。趁梅拉妮在感叹之际，威尔向其他人使了一个眼色，悄悄地离开，当梅拉妮发现已经不见了他们的人影时已经为时已晚。

虽然逃离了梅拉妮的视线，但并不能说安全，就在众人以为安全的时候巴兹拉夫军再次出现了，不过就在这时巴兹拉夫军的内部似乎出现内讧，一部分士兵将另一部分士兵打倒在地。

“别担心，那些人是我们的同伴。”塞尔忽然听到一个熟悉的声音，他已经有今年没有听到这个声音，当一个老人出现在他面前时，塞尔不禁又惊又喜。



“毛利兹先生！”

“好久不见了，塞尔，已经有3年了吧。”毛利兹微笑着说道。

这时菲妮摩尔也出现了，看来是她请求毛利兹来救塞尔的。毛利兹告诉众人，那个升起来就是遗迹船的舰桥，而只要梅尔内斯在舰桥，就能自由地操纵整个遗迹船。并且随着舰桥的复活，遗迹船的主炮沧我炮也将可以使用，巴兹拉夫的目标正是这个威力强大的武器。毛利兹告诉威尔他们，自己以及他的同伴正是被人称为煌发人的水之民，这也是建立原创王国的古代人的名字。毛利兹决定将众人带到自己的村落，有了他的帮助，塞尔觉得安心了不少。

第四章　动乱的大地

第一节

遗迹船舰桥的升起让遗迹船的中心部分的地形发生了巨大的变化，原本的湖泊已经消失，而湖底浅滩的出现让交通变得方便起来。跟着毛利兹来到水之民的秘密据点，刚一进去就看到之前那个神秘青年，这时他们知道了青年名为瓦尔特，现在他正准备出发去寻找什么。从他敏捷的行动上来看，他的伤势似乎已经痊愈。不过瓦尔特对塞尔的成见还是很深，不管对方是否救过自己，他都没有给塞尔好脸色。

“我到那个地方去取细语的水晶了。”瓦尔特冷冷地对毛利兹说了一声，头也不回地带着几个部下离开了，毛利兹只得尴尬地干笑了一下让众人进了屋。

“这个地方可以提供给大家，虽然有点不方便，但能够藏身还算不错。”在安排所有人就坐之后，毛利兹说道。

“史黛拉和雪莉会怎么样？”大家刚坐好，塞尔就焦急地问道，看塞尔这么焦急，威尔暂且将自己的问题放下。因为现在对于塞尔而言，史黛拉和雪莉的安危是他最担心的问题，塞尔望着那位水之民的长者，希望对方能给自己一个满意的答复。

“照这样的情况开来，应该会用来发射沧我炮吧。”长者表情凝重地说道。

“‘用’？这是什么意思。”塞尔不明白为什么毛利兹会用这个词。

“因为沧我炮的能源是我们水之民的生命。”

“什……”当毛利兹说出这句话时，塞尔已经不能用吃惊来形容当时的心情了，一丝恐惧和恶心的感觉忽然涌上了他的心头。

“你的意思是将小莉她们当炮弹？”诺玛问道。

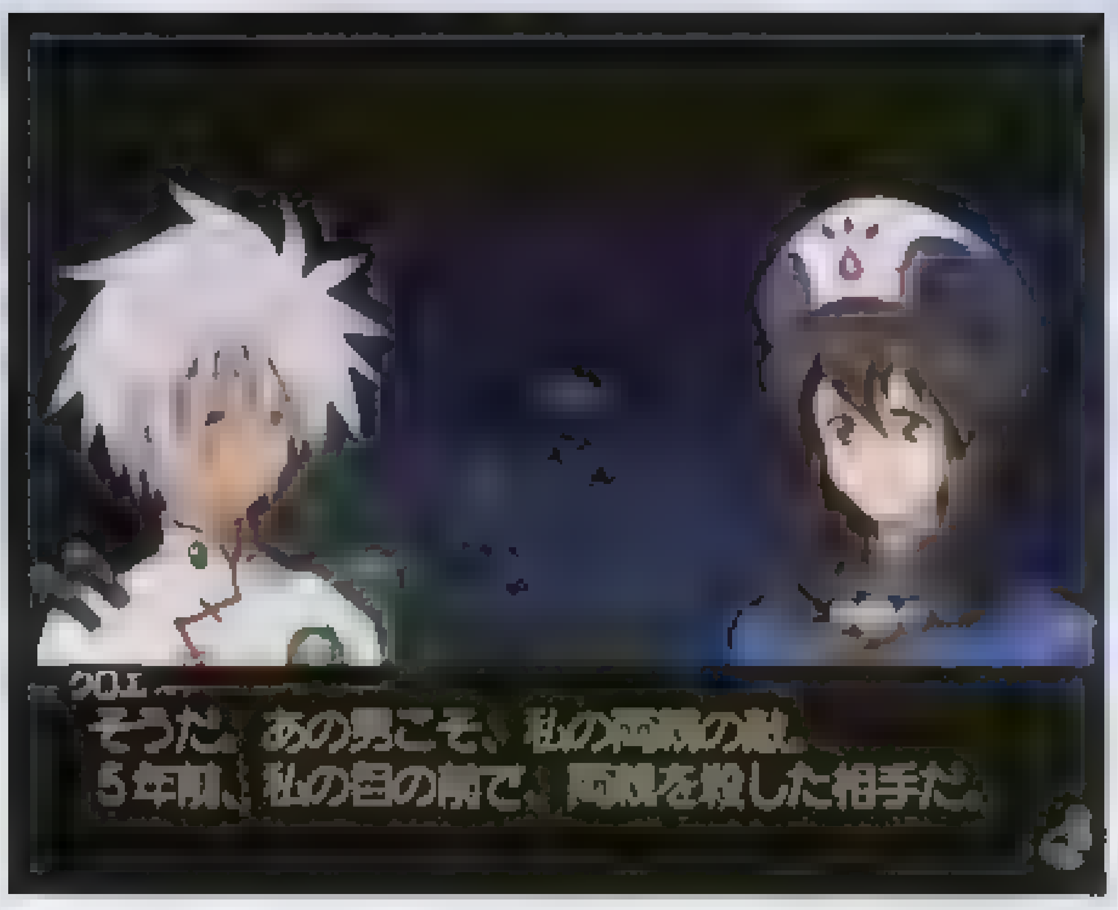
“不错。”毛利兹点了点头继续说道，“据记载，每发一次沧我炮就有无数的水之民的生命会消失。”

“那为什么会做出那东西来？”塞尔觉得有些难以理解，既然这样，为什么水之民还要造那种危险的家伙。

“所以我们才把它封印了起来，但它现在被巴兹拉夫复活了。”毛利兹遗憾地叹了口气，接着他对威尔问道，“你还有什么问题？”

“我想听听你们的真正目的是什么，你这么照顾我们不会那么简单。”

“你真聪明，的确，如果仅仅是菲妮摩尔的请求，我



是不会帮你们的，我希望我们水之民能和你们这些陆之民结盟，目的当然是从巴兹拉夫的手中夺回雪莉和史黛拉。”

“和我们同盟？”威尔觉得事情不会那么简单，他们既没势力也没人手，毛利兹这么精明的人不会与这样的人结盟吧。

“准确地说是和威尔的后盾源圣雷克萨利亚皇国。”毛利兹一字一句地说道。

“为什么你会想到雷克萨利亚？而且说它是雷纳德的后盾？”克洛伊不解地问道。

“你们到底知道多少？”威尔的戒心一下子起来了。

“如果你是指源圣雷克萨利亚皇国在这艘船上秘密集结了大量的军队的话……”毛利兹笑着对威尔说道，不过他的笑容怎么看都像是别有含义。

“你的意思是说遗迹船也在雷克萨利亚的影响下了？”克洛伊问道。

“应该是为战争而准备的，但遗迹船的主权可不属于任何国家。”

“那源圣雷克萨利亚皇国到底是什么？”摩西还是第一次听到这个国家的名字。

“它是位于大陆中心的王权国，其实力远超周边诸国，可以说是世界最强的国家。”接着威尔又问毛利兹道，“如果结盟的话那有胜算吗？”

“有，如果现在就结盟的话。”

“好，我可以当这个中介人。”威尔答应了毛利兹的请求。

“太好了！”听到这个消息，其他人都非常高兴。

“在事情解决前你们老老实实待在这里。”忽然威尔对塞尔、摩西和克洛伊说道。

“为什么？”

“我必须要打倒那些伤害我手下的敌人！”

“我必须要打倒那个人！”

“我一定要救出雪莉和史黛拉！”不明白威尔为什么会这么说，三人大声质问其原因。

“我说你们还是孩子你们还不信。”威尔摇了摇头说道，“我担心的正是这个，你们三个对巴兹拉夫都抱有各自私有的情感，在战场上一定会擅自行动。”

“怎么会！”克洛伊正要反驳，威尔的一句话就将她抵了回去。

“那不归之森的事情又怎么解释呢？”

“我知道你们都很努力，但接下来的事就交给我们吧，你们好好休息。”看三人沉默不语的样子，毛利兹赶紧出来打圆场。

毛利兹立刻吩咐菲妮摩尔带塞尔他们去休息的地方好好睡一下，毕竟连战了这么长时间，他们应该已经很疲惫了，是该好好休养一下才行。但是躺在床上塞尔怎么睡也睡不着，辗转反侧他最后决定出去走走放松一下自己的心情。走在寂静的水之民之里，塞尔不禁又回想起当年与史黛拉和雪莉的情景。

“哥哥，快看！”雪莉兴奋地向塞尔喊道，忽然，她的头上出现一个闪着亮蓝色的光芒，像一只蝴蝶一样的物体。

“这是蝴蝶吗？”塞尔问道。

“是特尔克斯。”雪莉说道。

“它的含义是‘最初之翼’，水之民只有在能释放出特尔克斯之后才能称得上是一个真正的有能力的人。”史黛拉解释道。

“而且每个人的特尔克斯的形状和颜色还不一样哦。”雪莉补充道。

“那么史黛拉也能放出特尔克斯了？能不能给我们看看？”塞尔看着史黛拉，希望她能将自己特尔克斯给自己看看。

“那可不行。”史黛拉调皮地笑了笑。

“你这么说那我更想看了。”

“下次再说吧。”

“嗯……”看着塞尔和史黛拉如此亲密的对话，完全没注意自己，雪莉嘟起了小嘴。

“等托宣仪式结束后我一定会放出更大的特尔克斯！”雪莉一屁股坐在塞尔身边，看样子有些生气，“到时候姐姐你可要给我看看你的特尔克斯哦。”

“克利吉。”克洛伊的出现打断了塞尔的回忆。

“是你啊，什么事？”

“克利吉……能不能和你谈谈？”

“好啊。”没想到克洛伊会和自己谈心，而此时塞尔自己也想有个人陪在身边说说话，索性就答应了她的要求。

“雷纳德的话其实说得很对。”坐在草地上，仰望天空的明月，克洛伊不禁思考起今天威尔所说的话来。

“我们还是小孩子……对吧？”塞尔叹了口气。

“我们满脑子想的都只有自己的事情，完全没考虑到大局，这样只会让我们的视野变得很狭窄，被说成小孩也是应该的。”克洛伊顿了顿，隔了一阵继续说道，“跟你说实话，其实我并不是骑士。”

“哎？”塞尔没想到克洛伊会告诉她这件事。

“瓦林斯家曾经的确是骑士家族，但现在我们家已经没落了。”

“那和那个斯汀有关？”

“嗯。”克洛伊点了点头，“那个男人是我父母的敌人，5年前，他在我的面前将我的父母杀死。”

“什么！”塞尔吃了一惊，虽然克洛伊现在能很平静地将这件事说出来，但平时她的心一定压抑得很痛苦吧。

“虽然他戴了假面，但我不会认错，我来遗迹船的目的就是为了给我父母报仇。”

“为什么你要把这些告诉我？”塞尔问道。

“因为我觉得只是让我知道你的事情这很不公平。”

骑士果然是骑士，虽然家族已经破灭，但骑士的死脑筋还是那样。塞尔叹了口气，转身准备离开。

“你想一个人去救他们？”克洛伊一眼就看穿了塞尔的意图，“你这不是勇气，只是蛮干而已。你这么莽撞，你以为一个人会赢得了他们吗？”

“闭嘴！”塞尔怒道，“雪莉和史黛拉现在正在遭受痛苦，再这样下去她们会没命的！你让我怎能不管？虽然我们没有血缘关系，但是……”

“你说得不错，我跟你一起去。”

“啊？”塞尔完全没想到会得到这样的答案。

“不要认为痛苦的只有你，对祖国的忠诚、对敌人的憎恨，我也正遭受着煎熬，你以为我就会坐视不理吗？雷纳德指出的问题我们一定能解决，既然现在我们都知道对方的情况了，那我们更应该携手前进才对。”

“……”塞尔陷入了沉思，在思考了一阵之后他做出了自己的决定。

“我说得不对吗，克利吉？难道我的想法不过是幻想吗？”克洛伊问道。

“不，你说得很正确。”说着塞尔向克洛伊伸出了手。

“克利吉！”没想到塞尔会答应，克洛伊也是又惊又喜，她也伸出手与塞尔的手紧紧地握在了一起，“看来我们先一步达成了同盟了呢。”

“等等！等等！”忽然诺玛与摩西从屋子里走了出来，看来他们也正在经历与塞尔相同的境遇。

“我不知道什么是成人的事情还是什么政治问题，我只知道做事要有始有终。”摩西也附和道。

“看来大家的想法都一致，好，明天就去给威尔说！”见大家的意见一致，克洛伊也很是高兴。

第二天所有人都起了一大早，他们请求威尔让自己加入同盟军，但威尔还是不赞同，但正在此时，事情发生了一丝转机。去取细语之水晶的瓦尔特一行回来了，但情况似乎不太妙，既没有取回水晶，而且还有人受了伤。听毛利兹的口气，似乎细语之水晶是胜利的关键，那么这是不能错过的机会。

“那好，如果我们把水晶拿回来你就答应让我们加入同盟军。”诺玛向毛利兹提出了条件。

“诺玛，这是两码事！”对于诺玛的擅作主张，威尔出声制止。

“没关系，如果这能拿回来那可是帮了大忙了。”

“那好，我们出发吧！”诺玛兴奋得大叫起来。

“去哪儿？”克洛伊向诺玛问道，不知道目的地就贸然出发，迷路了都不知道是为什么呢。

“嘿嘿，真是个笨丫头。”摩西捂住嘴笑了起来，但立刻被诺玛那杀人的目光压了下去。

“细语之水晶在原创王国时代的墓地，原来是座离岛，但现在地形发生变化它已经与大陆相连了，方向在11时。”

“11时方向……离岛……啊！你说的不会是那个‘吃人遗迹’吧！”诺玛思索了一下忽然叫了起来，“那可是在宝物猎人中有名的恐怖之地啊，喂，我们以后去行不行？”

“少废话，给我走！”克洛伊和塞尔左右驾着诺玛就出发了，完全不管那个小妮子的挣扎，现在的情况是不去也得给我去！

第二节

来到那所谓的吃人遗迹，虽然诺玛还努力想不进去，但在众人生拉硬拽之下还是被强行拉进了遗迹中。一进遗迹大家就发现这里的景象很奇特——遗迹中有许多管状的柱子，柱子并不高，中空部分有一个类似人偶的东西，但这与前来的目的无关，所以大家也都没在意。

“哦！那就是细语之水晶吧！”来到遗迹的最深部，众人老远就看到一个平台上漂浮着一颗巨大的蓝色水晶，看来这就是细语之水晶没错了。

“嘿嘿，看谁第一个拿到！”摩西兴冲冲地奔向那颗水晶，忽然在一个像棺材一样的物体前停了下了。

“哦！这、这是……”望着那个物体摩西忽然发出了惊叹声。

“怎么回事！”克洛伊急忙问道，其他人连忙跑上前去看发生了什么事。

“哦！”当其他人跑到那棺材面前时也同时发出惊叹声——棺材中躺着一个衣着性感的女性，看情形她似乎睡得挺香的。

“嗯……”忽然那名女性翻了一个身，坐了起来。

“啊，大家早上好。”

“……”看着女性睡眼惺松的样子，还问好，众人不知该如何回应。

“早上好。”这是现在所有人惟一能说的一句话。

“你叫什么名字？”还是威尔第一个反应了过来。

“格琉妮……我想应该是叫这个吧，不对吗？”女性一脸的茫然，似乎还没睡醒。

“拜托，你问我也没用啊。”威尔无奈地叹了一口气。

“那你为什么在这里？”诺玛问道。





“我被绚丽的阳光带到这里的……”

“怎么可能！这可是吃人遗迹的最里面啊！”诺玛吼道，那女人的理由太不合理了。

“在这满是魔物的地方你居然能睡着。”摩西觉得太不可思议了，真不知道这女人是怎么生存下来的。

“好了好了，我们还是干正事吧。”威尔叫大家赶紧拿走细语的水晶，当塞尔触摸到水晶时，水晶忽然闪了一下，但什么事也没发生。而那位叫格琉妮的女性也不知道是什么来历，威尔提议将她一起带走。看情形她似乎失去了记忆，除了自己的名字外其他的都忘记了。

一出遗迹众人就被巴兹拉夫的士兵伏击了，但这时从遗迹中飞出一个人偶，它很轻松地就击退了那些士兵。虽然大家不知道这是怎么回事，但还是决定将这个人偶也一并带回去给毛利兹看看，看他是否知道其中的奥妙。

一回到水之民的秘密据点，众人发现杰伊也来到此地，虽然诺玛大骂他耍人的恶劣行径但杰伊却丝毫不在意。就在此时，地面忽然振动了一下，这时大家发现风速开始变快，这显然是有人提升了遗迹船前进的速度，而现在能干这件事的只有是巴兹拉夫了。

将细语之水晶交给了毛利兹，他告诉所有人原来这水晶能操纵原创王国时代的人偶士兵，有了人偶士兵那么就有了与巴兹拉夫相抗衡的实力。现在遗迹船前进的方向正是克洛伊的祖国圣加德利亚王国，照目前的速度要抵达那里已经用不着多少时间了，再加上考虑到沧我炮的距离，所以现在的形式极为严峻。

“不过正是由于遗迹船现在处于高速移动状态，这样一来外部也不会有船靠近，换言之巴兹拉夫军队的战斗力就不会得到补充。”杰伊指着地图说道，天知道他是怎么找到这个地方的，而且似乎已经获得了毛利兹的信任，但一想到他被称为“不可视的杰伊”，是传说中的情报家，肯定眼线遍布整个遗迹船，也就不奇怪了。

“克利吉。”在会议结束之后克洛伊叫住了塞尔。

“什么事？”

“晚上来泉边，我有事找你。”克洛伊凑近塞尔小声说道。

“好。”虽然不知道克洛伊有什么目的，但塞尔还是答应了她。

当天色渐渐黑下来后塞尔按约来到了泉边，他来的时候发现克洛伊已经等在那儿了。

“什么事？”塞尔问道。

“也没什么，只是想让你陪我训练一下。”克洛伊说道。

“好，我也正有此意。”

来到据点附近一块未开发的空旷之地，夜间这里的魔物还算比较多，于是塞尔与克洛伊开始了他们的夜间训练，这场训练持续了很长一段时间，直到塞尔与克洛伊都汗流浃背没有力气为止。

“真痛快，好久都没有这么训练过了。”塞尔喘着气笑着说道。

“那我们就休息一下吧。”克洛伊也笑着说道，看得出她的心情也很愉快。

“呼，老实说我和人并肩战斗还是第一次呢。”克洛伊说道。

“是吗？其实到遗迹船来为止我也一直是一个人战斗的。”

“不过战斗的时候有个人在身边还是会觉得安心一点吧，当然，并不是谁都可以。哦，我在说什么……”忽然觉得自己的措辞不当，克洛伊的脸一下子红了起来。

“我也这么认为。有克洛伊在我身边，我觉得更有信心。”塞尔倒是并不介意。

“啊……在晚上吹风觉得真爽。”塞尔伸了个懒腰，躺在了草地上，闭上眼睛，静静地体会着这短暂的安逸。

“克利吉……问你一件事好吗？”克洛伊沉默了一阵轻声问道。

“问吧。”

“史黛拉……到底是个怎样的人？”

“她？”没想到克洛伊会问到史黛拉，“她啊……是个温柔的女孩，有的时候有那么一点顽固，有的时候有些盛气凌人。我第一次见到她的时候是在5年前，我、史黛拉和雪莉，我们三人总是在一起，但3年前我们的村子被巴兹拉夫军袭击了，为了让我和雪莉逃走，她一个人独自面对巴兹拉夫军。她被抓是因我而起，所以我一定要救她，而且这次要把她和雪莉一起救出来。”

“我会帮你的。”克洛伊笑着对塞尔说道。

“谢谢。”

第二天清晨毛利兹就召集所有人开始了作战会议。

“由于舰桥的复活，原来被水淹没的地方已经变成了陆地。”毛利兹说道。

“为了方便记忆，我们就叫这里为舰桥前平原。”杰伊打开地图开始进行作战解说，“而以前的湖岸现在则变成了悬崖绝壁，那么就不可能从船尾进攻了。大家还记得列岩地带与湖之间的地形吧？以前是峭壁，现在它成为了通



往舰桥前平原惟一的道路。但现在巴兹拉夫已经在舰桥前平原布置了前线基地，而我们同盟军最初要做的就是夜袭前线基地。”

“现在地方的警戒还比较薄弱，这正是有机可乘，而我们真正的目的是引出舰桥的主力部队，因此我们要漂亮地打击一下前线基地，激怒巴兹拉夫。”毛利兹补充道。

“而我们。”威尔扫了大家一眼，说道，“作为独立游击小队参战，小队名为30小队，准备好了大家就出发吧！”

“好！”塞尔等这一时刻已经等了很久了，他现在迫不及待地想大干一场。

这时门外一阵骚动，众人出去一看发现已经有大量的人偶士兵排着整齐的队伍在外面整装待发，瓦尔特也换上了水之民的装束，那蓝白色的紧身装让他显得更加英气勃勃。在整理了一下装备之后，众人开始向位于舰桥前平原的前线基地前进，当到了晚上后这里开始变得热闹起来。但令塞尔他们感到惊讶的是，他们发现许多平民打扮的人开始拿起了武器，经威尔解释才知道他们其实是源圣雷克萨利亚皇国的军人，平时打扮成平民的样子，一旦发生什么事情，他们会立刻投入准备之中。

“诺玛……你感觉到什么了吗？”不知怎么塞尔感到一阵寒意，而且他似乎听到了一个奇怪的声响。

“我感到了……”诺玛点了点头。

“PheroBom！”看到突然出现在面前的那两个打扮花俏的三流歌手，诺玛失声叫了出来。

“不要省略！”卡迪斯首先指责了诺玛随便把他们Pheromone Bombers的名字简略的无礼行为，然后对塞尔露出他那闪亮的牙齿，说，“哟！我的兄弟！”

“不要告诉我你们也是军人吧？”塞尔有些半开玩笑半认真地问到。

“这个人是源圣雷克萨利亚皇国近卫军总司令卡迪斯，这次的作战他将与毛利斯一起担当同盟军的总指挥。”

“啊！”威尔的话让在场的所有人大吃一惊，任谁都没想到这样一个纯粹小丑式的家伙居然是大陆第一强国的近卫军总司令。

“有这样的司令……”塞尔不禁对同盟军的前途开始担心起来。

“为什么近卫军在这里？”克洛伊问道，作为近卫军应该待在皇帝身边才对啊。

“陛下几年前就留在遗迹船上玩了，我们负责保护他的安全。”伊莎贝拉说道，看她的样子，应该不是在开玩笑。

“玩？天哪，这是什么皇帝啊。”塞尔的担心越来越重，这样的皇帝真让人心寒。(-_-b)

“为了陛下，我们Pheromone Bombers可是低调地秘密隐藏在这个地方啊！”卡迪斯摆了一个让人恶心的POSE，自以为很帅地说道。

“你这是隐蔽吗！”诺玛真想把手中的法杖扔出去将那个猥琐的男人扁死，如果这样还叫低调的话，那世上没有什么东西能称得上“高调”了。

第三节

夜袭终于开始了，巴兹拉夫对于自己的部队连连失利感到有些吃惊，因为一群市民居然能战胜他的正规军。但老谋深算的他很快就看出了里面的蹊跷，那些市民并不是普通人，而是训练有素的士兵，而且从作战方式来看他也判断出那些士兵属于源圣雷克萨利亚皇国。在同盟军的奇袭下，巴兹拉夫军节节后退，这让巴兹拉夫坐不住了，他决定亲自率兵出击，而这也正好掉进了同盟军早就设计好的陷阱中。就在双方呈胶着状态时，从巴兹拉夫军的一侧忽然杀出了一只生力军，而这只生力军居然是摩夫摩夫族人！虽然这一行动让巴兹拉夫军有些措手不及，但摩夫摩夫族毕竟不是战斗的种族，很快就被压制，见到这一情况杰伊终于坐不住了，他命令皮波三兄弟赶快撤退，而自己则代替他们加入到威尔所率领的独立游击小队中。

同盟军的部队很好地牵制住了巴兹拉夫军，现在舰桥的守备明显变弱，但这并不意味着这里没有危险。巴兹拉夫将“三杰众”留在了这里负责舰桥的守备，当众人来到舰桥时，梅拉妮已经等在那里了。

“呵呵，果然来了。好不容易来玩一下，可不要逃哦，让我来跟你们玩玩吧。”梅拉妮媚笑了一声念起了晶术。

“滚开！你这个即用即弃的家伙！”塞尔怒骂了一声，现在可不是当时，塞尔的实力已经今非昔比，很快梅拉妮就败下阵来。杰伊立刻叫前来的传令兵把这个消息传出去，毕竟“三杰众”的一个被击倒，可以大大提升我方的士气。

接着，他们来到前往舰桥高处的通路的门前，但这扇门关得严严实实，不管怎么弄都不开。

“嘿嘿，打开这扇门的卡在我的手上。”忽然卡谢尔悄无声息地出现了。

“那么打倒你就可以解决问题了？”仇人相见分外眼红，看到卡谢尔，摩西就想到他失去的那些同伴，但他现在已经不是当时那个冲动的家伙了。

“哦？”卡谢尔露出了他那招牌式的邪恶笑容，忽然，他念了一个咒，瞬间出现了若干个卡谢尔，“我的名字叫



‘幽幻’，谁也不可能捕捉到我的行踪。”

“大家小心！”克洛伊大声提醒道，并叫众人背靠背站在一起，以便应付卡谢尔的袭击。

“放心，交给我。”杰伊自信地说道，他扫了一眼那些幻影，忽然扔出手中的苦无，令人惊讶的是，这枚苦无正中目标。

“什么！”见自己的幻术被破卡谢尔惊讶异常，而且刚才要不是自己反应快，那枚苦无肯定要了自己的命。

“杰杰好厉害！”诺玛兴奋得大叫起来。

“嘿嘿，我对我的能力也很有自信啊，特别是当自己擅长的东西跟别人一样时。”杰伊顿了顿，向卡谢尔下了挑战书，“到底谁更厉害，要不要试试？”

“哼，我会让你后悔的！”说着卡谢尔以飞快的速度跑开了，但杰伊的脸上还是充满着自信，他不紧不慢地跟着卡谢尔，不管卡谢尔如何伪装，他都很快地找到他的藏身之处。当绕了一圈之后，卡谢尔忍无可忍终于出手了，但他这个擅长暗杀术的人一旦与人正面硬拼显然是莽撞的做法，很快就被摩西手刃在枪下。

就在击败卡谢尔之后，远处传来轰鸣的炮击声，看来圣加德利亚王国的舰队也前来了。援军虽然赶到，但现在剩下的时间已经不多，从卡谢尔的尸体上找到门卡之后，众人立刻打开了门。

“斯汀！”刚进舰桥内，克洛伊就看到斯汀高高地站在高处俯视着他们。

“我在里面等你。”说完斯汀平静地退回了他身后的屋里。

“斯汀！”克洛伊正要上前但被塞尔一把拉住。

“干嘛，克利吉？我没事，我现在很冷静。”克洛伊的胸部剧烈地起伏着，看得出她正努力压抑着心中的冲动。

“我始终和你在一起，不要忘了。”塞尔微笑着对克洛伊说道，他的话让克洛伊心安了不少。

来到那间房间，斯汀已经等在那里了，虽然他是“三杰众”，实力强劲，但毕竟双拳难敌四手，不久就被打败了。

“唔……”斯汀捂住伤口呻吟了一声，“我还不能在这里死去。”

斯汀的手慢慢摸向附近的一个把手，忽然他将把手一拉，脚下的阀门打开，斯汀顺势滑了下去。

“可恶！”克洛伊急得向那个阀门冲去，但再次被塞尔拉住了。

“告诉我，克利吉，我为什么在这里？”克洛伊问道。

“因为你要拯救祖国的危机。”

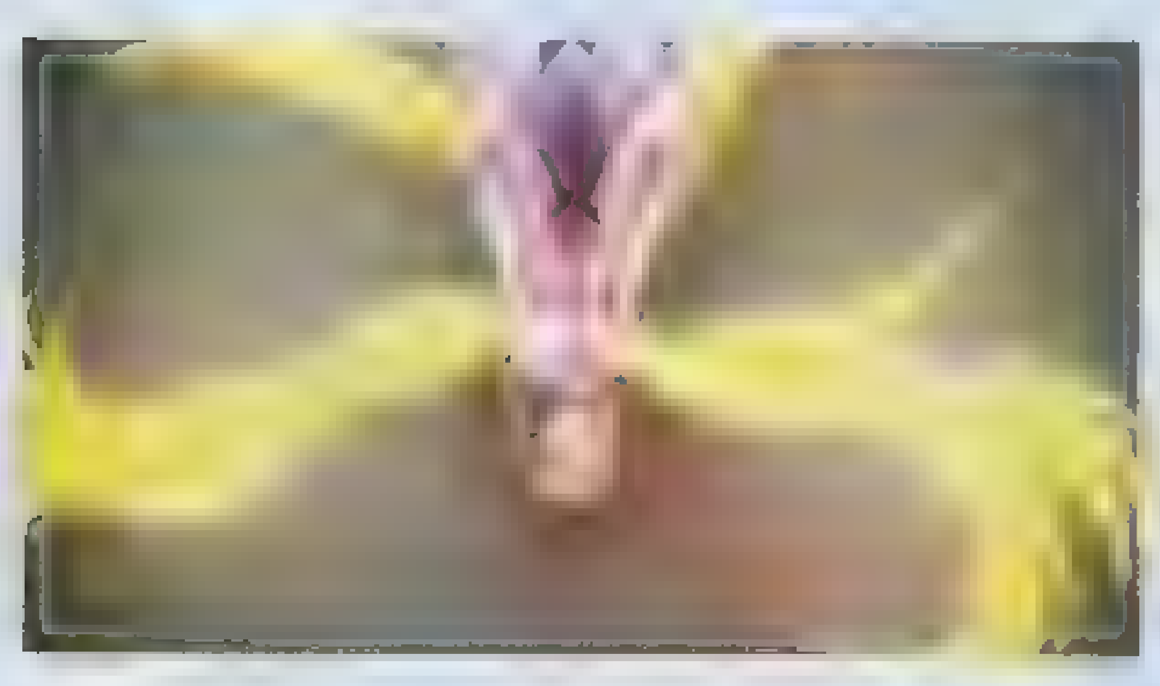
“那好，我们走吧！到巴兹拉夫那去！为了守护祖国，我们一定要把雪莉和史黛拉救出来！我是一名骑士，虽然现在已经没了地位，但我毕竟还是骄傲的瓦林斯家的骑士！拯救他人，守卫国家，这才是骑士的本分！”克洛伊的话让大家放下心中的大石，看来克洛伊也成熟了，知道什么是以大局为重。

“三杰众”已经全部被击退，现在路上已经没有谁能挡住塞尔前进的步伐了，很快他们来到了舰桥的最上层。

“这个光……”感到一阵熟悉的光芒，塞尔急忙向光源看去，发现雪莉与史黛拉都关在一个容器中，那个容器现在发出耀眼的光芒，这光芒与水之民头发发出的光芒一模一样。

“呵呵，没想到你们能到这里来。”巴兹拉夫冷笑着，一字一句地说道，“你们来晚了，你们就仔细看看这沧我炮发射的瞬间吧！”

“住手！”塞尔大叫着准备去阻止，但为时已晚，沧我炮发射的按钮已经按下。一束耀眼的光线从舰桥中射出，一炮击中了加德利亚王国王都后的空割山。巨大的高山在沧我炮的打击下瞬间摧毁成碎片，落下的石块飞溅到四周的村庄，顿时让村庄成为一片火海。



“哦，这就是沧我炮的威力啊，太厉害了！”看到这样的情景不禁让巴兹拉夫兴奋异常，而此时士兵报告雪莉与史黛拉还活着。

“准备第二炮发射！”巴兹拉夫命令道。

“怎么能让你发第二炮！”塞尔愤怒地冲向了巴兹拉夫，他的愤怒全部化为了力量，每一拳都着着实实地打在了巴兹拉夫身上，在塞尔如暴风雨的攻击下，巴兹拉夫终于倒下了。

“雪莉！”打倒巴兹拉夫后塞尔立刻将雪莉和史黛拉从容器中救了出来，很快雪莉就恢复了意志。

“装置还在运作，这是怎么回事！”忽然摩西惊叫起来，众人这时才发现沧我炮的发射装置并没有因为失去了雪莉和史黛拉而停止运作。

“巴兹拉夫你……”塞尔发现巴兹拉夫手中握着一个仪器。

“跟你再次交手让我感到了……我知道你真正的身分是什么，而且终于让我明白3年前的那件事了。你应该很清楚，你的选择真愚蠢，你自己选择了一条不归路……让一切都消失吧！”巴兹拉夫用最后的力气按下了按钮。

“难道他用那个在遥控发射装置！”诺玛立刻反应了过来，但为时已晚，现在发射装置已经开始了运作。

“梅尔内斯没事吧！”这时瓦尔特冲进了控制室。



“瓦尔特，你有什么办法停止沧我炮吗？快告诉我！”雪莉挣扎着从地上爬起来，向瓦尔特问道。

“如果是梅尔内斯操纵船上所有的事物的话……或者……”

“好，我试试！哥哥，我要试一次！我要再和制御装置连接一次。”雪莉坚定地说道。

“雪莉！”塞尔并不想让雪莉冒这个险。

“不要担心，哥哥……我是梅尔内斯，只有我来。”雪莉朝塞尔笑了一下，走进了容器之中。

雪莉再次与制御装置连接，耀眼的光芒再次出现，众人焦急地看这雪莉，如果她无法成功，那后果不堪设想，因为王都不可能再经受得起第二次打击了。

“啊！”忽然雪莉惨叫了一声。

“雪莉！你没事吧！”塞尔焦急地问道。

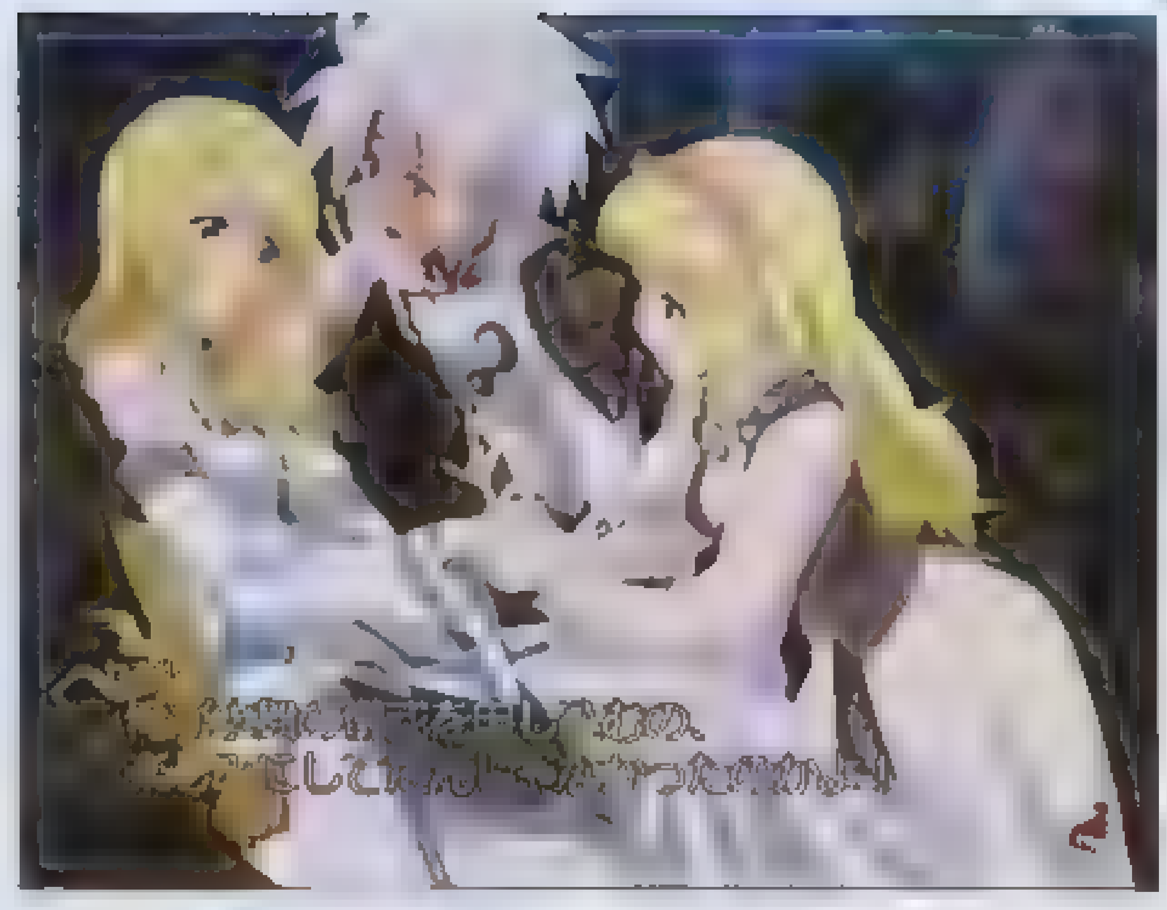
“没事……但是沧我炮停不下来！为什么……我果然没有力量，果然没用，难道又会像那次那样失去一切？”雪莉痛苦地不停埋怨自己，眼泪已经从她的眼睛夺眶而出。

“来不及了！”诺玛惊叫了一声，此时沧我炮第二次发射了，淡蓝色的光线如死神的宣告般射向了加德利亚王都。

但就在这个时候，躺在地上的史黛拉的身体忽然漂了起来，并且发出了金色的光芒，一只金色的大鸟从她的身体中飞了出来。金色大鸟以飞快的速度追逐着光线的末稍，当它追上之后用自己的身体将沧我炮的光线罩住，将这道光线引向了蔚蓝的天空。金色的大鸟在天空忽然绽开，那闪耀的碎片在天空散开，就像是萤火一样。

“史黛拉！”舰桥中的史黛拉重重地摔在了地上，塞尔抱起她的身体撕声力竭地呼唤着史黛拉的名字。

“史黛拉·特尔梅斯……真是强大的力量，经过了这么久时间，果然与遗迹船同调了。”望着史黛拉，瓦尔特喃喃地说道。



“你刚才说什么？”

“姐姐……与遗迹船同调？”雪莉惊讶地看着瓦尔特，不知道刚才他说的到底是什么意思。

“不错，史黛拉并不是失去意识，她将自己的精神与船相连，成为遗迹船漂流在海上。”瓦尔特一字一句地说道。

“这……这怎么可能？”塞尔完全不敢相信自己的耳朵。

“你不信吗？你不是多次看到史黛拉的光芒而且获救了吗？好好想想吧。”

在海上看到的那道金色的光柱，在掉下悬崖时包围在自己身体四周的金色光芒，还有将自己从雪花遗迹中救出来那只金色的鸟，塞尔回想起一切，这才真正明白了为什么自己遇到危险时总会获救。

“这都是史黛拉的意志，你遇到的并不是偶然。”

“史黛拉……就是遗迹船？她一直在保护着我？”塞尔将目光落在史黛拉那苍白的脸上，忽然大喊起来，“史黛拉！睁开你的眼睛！为什么要这么做！”

塞尔不停地将自己的力量输入到史黛拉的身体，但史黛拉还是没有一点反应，她的呼吸越来越弱。

“对了，梅尔内斯，用你的水晶钻！那颗水晶钻曾经救过你的命，估计会有用。”瓦尔特看到雪莉胸前那颗晶莹的水晶钻忽然想到了什么。

“嗯！”雪莉赶紧解下了那颗水晶钻，将它放在了史黛拉的胸口。这时奇迹出现了，史黛拉的呼吸渐渐变得有力起来，她的眼睛慢慢张开。

“史黛拉！”看到史黛拉睁开了眼睛，塞尔非常高兴，“史黛拉，你能听到我的声音吗？”

“雪……莉……”史黛拉虚弱地呼唤着雪莉的名字，“你的力量是能给人们带来幸福的力量，你要好好珍惜。”

“嗯。”雪莉用力地点了点头。

“塞尔……”史黛拉将嘴靠近塞尔的耳朵，轻声地说着什么。

“哎？对不起？史黛拉，对不起是什么意思！不要走啊，史黛拉！”史黛拉的气息又渐渐虚弱了下去，“我还等着水舞的仪式呢！”

“哥哥……”现在雪莉终于知道塞尔的感情托付到底是谁了，这么多年来塞尔一直把自己当成妹妹，一直都没有更进一步的发展，原来……

“如果你走了，我和谁进行仪式呢？”

史黛拉的脸上露出了微笑，她望着塞尔，将手轻轻地抚过他的脸颊。渐渐地，她气息越来越虚弱，当她的手垂下去时，塞尔感到心中有一种撕裂般的疼痛，就像是有一把利刃刺中他的心一样。

同盟军的士兵们为了胜利高声欢呼着，此时他们的心中是充满喜悦的，但他们并不知道，这个胜利对于一些人而言却是那么痛苦。

“这真是个好地方啊。”遍地的鲜花散发出淡淡的幽香，格琉尼踏着海边青葱翠绿的草坪遥望远处的大海，幽幽地说道，“但是，为什么我却感到很悲伤呢？我觉得大海正在哭泣……”

（未完待续）



相信大部分读者对"ACG"这个简称已经再熟悉不过了，毕竟对于像我们这样的年轻人来说早已接受甚至已经成为了生活的一部分。然而随着接触范围的不断扩大，渐渐开始发现通过想象与数字制造出来的世界已经无法满足我们，而转瞬即逝的感受也不是我们的真正追求。我们所需要的其实只是那种单纯的存在感，所希望感受到的是梦想具现化后的满足与欣慰—正因如此，"ACG"为题材的人物模型也就随之诞生了。下面所要介绍的模型都是那些希望将现实与梦想重叠的先行者所做的尝试，希望你能够通过这寥寥几页发现自己心中的那个交汇点。

文 十六夜 编 多边形

现实与梦想的交汇点
——2005年人物模型赏析

米娜 月面兔兵器米娜

种类：拍摄专用道具
比例：1/6(244mm)
原型设计：okama
原型制作：ミルヒ・シュトラーセ
成品制作：村川胜心

无法抗拒的微笑

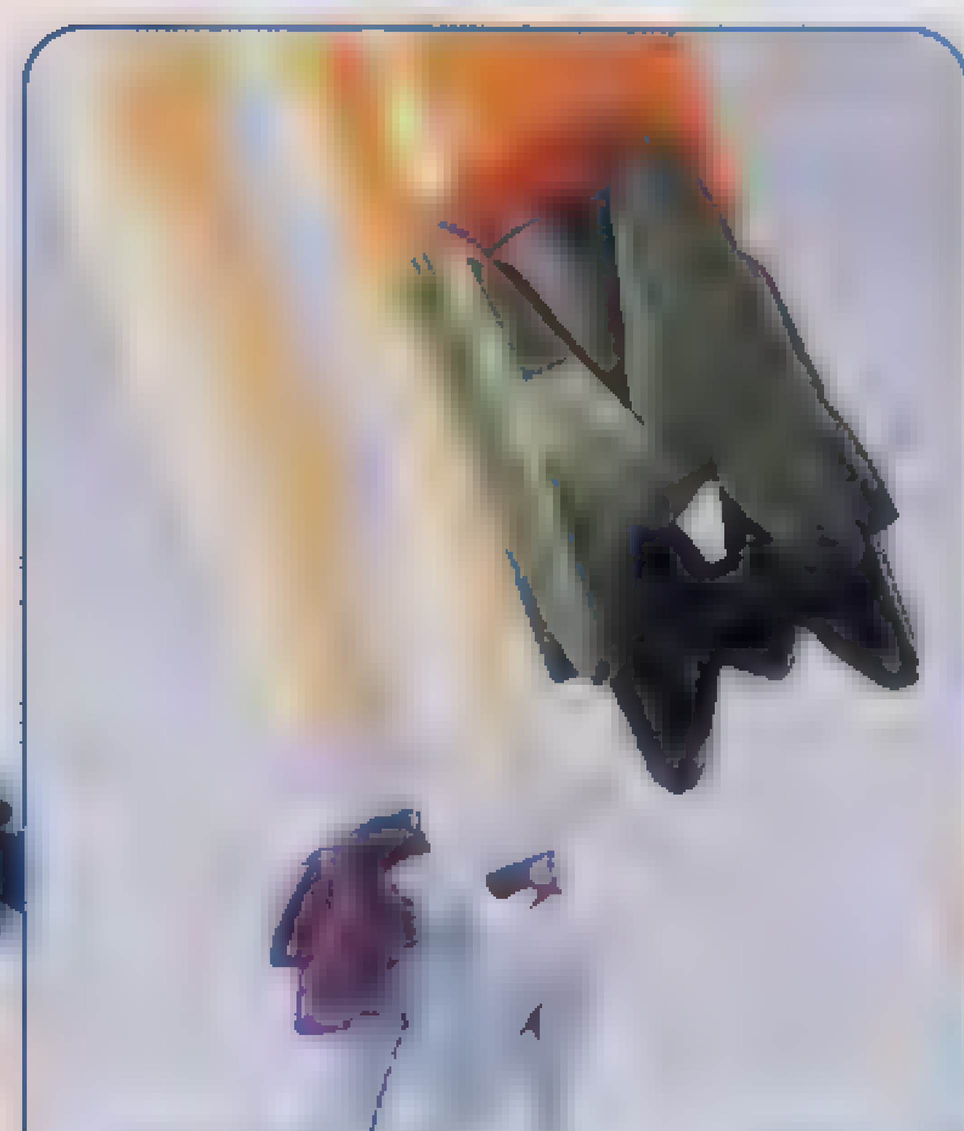
相信有不少读者已经看了描写"御宅族"生活的日剧《电车男》，除了如童话般的剧情外，相信吸引广大ACG爱好者的就是出现在剧中的各种精美模型了（众编：也就你小子天天惦记着里面的东西！）。

好吧，我承认——之所以看《电车男》可以说很大程度上是为了剧中登场的众多限定版模型，其中最吸引人的是专门为拍摄而制作的米娜。要说这款作品确实是强得掉渣，首先是由知名插画家、设计师okama担任角色的设计，而原型制作则交由著名模型厂商A-BRAND，最后的成品制作则由以生产限量作品闻名的VIRGINAL ART公司完成。现在惟一期待的就是厂家宣布将之商品化……



▲不愧是VIRGINAL ART，成品将okama笔下米娜清纯、活泼的面容完美地再现了出来，而细节部分的表现则显示出村川胜心作为业界知名制作师的过人功力。







▲作品最引人注目的就是米娜身后两个胡萝卜型喷射器，这种略带恶搞的设计确实体现了okama的创造力；另外，如果仔细观察会发现鞋子的形状很容易让人联想到杯子，难道是在暗喻剧中起关键作用的那对茶杯？

FIGUMATE系列

魔法老师涅吉！Vol.1

种类：PVC盒蛋
比例：-（70mm）
售价：300日元（每个）
发售日：2005年5月
出品：Konami

史上人数最多的后宫动画《魔法老师涅吉！》无论在日本还是在国内，其受欢迎的程度都是让外人难以想象的。从最初的漫画、动画到在PS2上先后发售的两款游戏，可以说它已经拥有了相当的影响力。作为喜欢穷追猛打的Konami自然不会放过这个绝好的机会，趁着动画版的热潮Konami推出了“FIGUMATE系列”，利用盒蛋类小巧的特点主打“可爱”牌。在Vol.1中首先推出了5名动画版人气角色，附带的小道具也都相当有代表性。而即将推出的Vol.2则是将后期出现的人气角色进行补完，并强调了小道具的实用性。看着这些精巧的小家伙不难想象对FANS会产生多大的杀伤力。



▶被大家称为“本屋”，性格内向，非常喜欢涅吉。与涅吉签定临时契约后能够使用读心之书，作用是读取对手的潜意识。

◀在学院中是武术研究会的部长，擅长使用中国拳法，曾获得麻帆良学园格斗大会冠军，目前正在指导涅吉练习中国拳法。

◀拥有魔力无效化的能力，与涅吉签定临时契约后能够使用驱魔剑，但现在还处于初级阶段，因此是驱魔折扇。



▶从5岁开始学习艺术体操，在动画版中人气极高，与涅吉签定临时契约后能够利用体操道具攻击魔物。

▲京都出身的大和抚子，拥有绝高的魔法力量。与涅吉签定临时契约后拥有强大的治愈能力。

FIGUMATE系列

魔法老师涅吉！Vol.2



◀15年前被纳吉的强力封印魔法封住魔力并进入麻帆良学园，真实身份是吸血鬼的真祖，实际年龄超过100岁。

◀属于典型的知性派因此平时总是一副沉着冷静的表情，因为担任图书馆探险部的部长，所以附带的小道具是探险用头灯。

◀京都神鸣流剑士，剧合斩的高手同时能够使用阴阳术，佩剑名为夕凪。在木乃香父亲的委托和自己的坚持下担任木乃香的护卫。

◀虽然自己不承认但真实身份为甲贺忍者（中忍），运动神经和动态视力都相当出色。每个星期六都会离开宿舍，独自来到深山修行。

▲真实身分为依文捷琳的“魔法使从者”，是对主人的命令绝对服从的机器人。因为喜欢猫，所以附带了能够放到头上的小猫。

种类：PVC盒蛋
比例：-（70mm）
售价：368日元（每个）
发售日：预定2005年11月
出品：Konami

绫波 丽

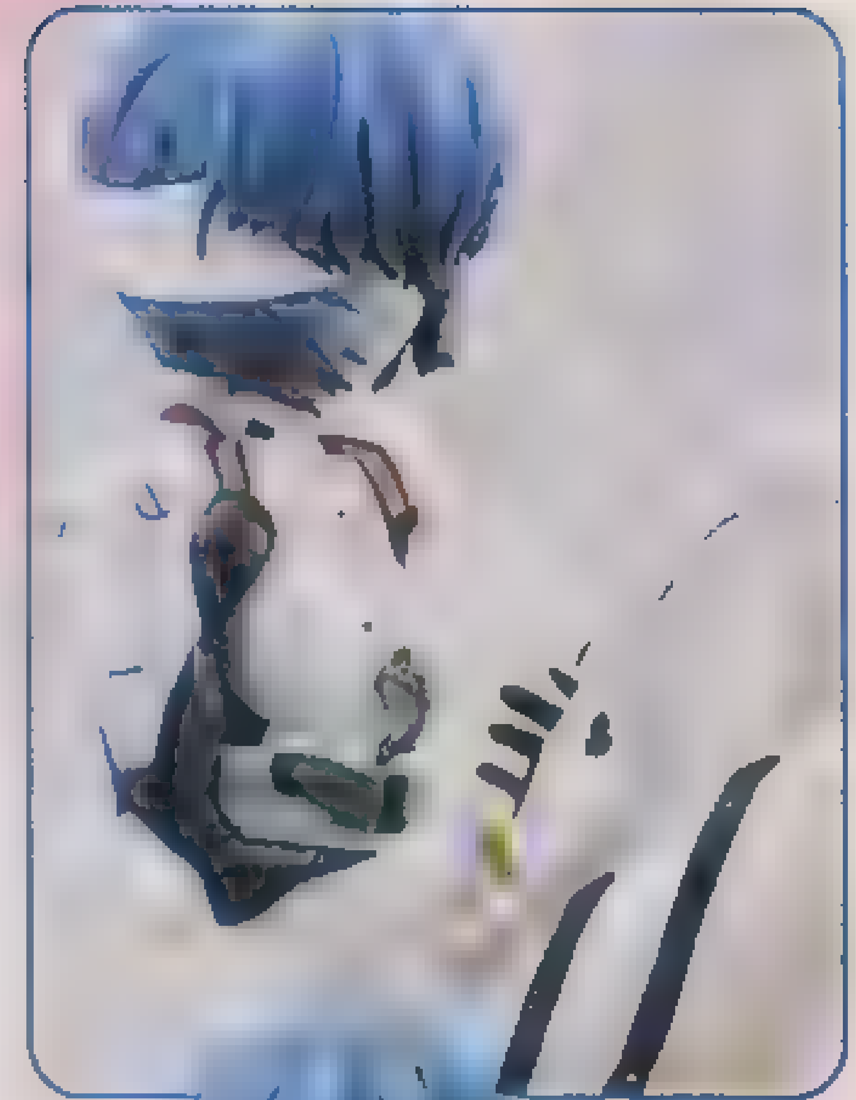
新世纪福音战士

种类：PVC涂装完成品
比例：1/5(170mm)
售价：6800日元
发售日：2005年9月
原型制作：山本苦力猿
出品：ALTER

超写实派绫波









对于绫波丽，相信愿意花时间看这次特企的读者应该都相当熟悉了吧。作为冰山美人最正统的代表，她凭借“无口、无心、无表情”已经成为了ACG世界的神话。其实一提到绫波丽，更多的人会联想到绷带。没错，“绷带少女”这一经典形象已经影响了几乎一代人，甚至还有人专门写文章论证被绷带包裹的绫波才是最美的……

作为成立不久的新锐公司，ALTER选择将大比例的绫波丽作为第一炮是相当明智，同时从市场反应来看也是成功的。抛开题材不说，本身这款作品的素质在同类完成品中也是相当高的。脸部的表情相当微妙，让人隐约能够感到她正在忍受的痛楚；涂装方面，些许的反光正好体现了战斗服的质感。作品最吸引人的是绫波胸前，破损外露的机械部分不仅体现了原型师对“EVA世界”的理解，对构造复杂机械的再现也体现出ALTER精湛的制作工艺。

废墟中的少女



与拥有“三无”特性的绫波丽相比，活泼、任性、存在意识强的明日香可以看作是完全矛盾的存在，也正是因为这种矛盾与对比，两人被评为那个时期性格塑造最成功的角色。





▲涂装方面体现了寿屋一贯的高水准，而精致的百褶裙更从侧面证明了这款作品的非凡地位。

这款以经典原画为基础制作的作品在众多死忠面前就如同神一样的存在。整件作品充满着矛盾：微笑的少女与已成残垣的废墟、凄凉的场景与端庄的礼服，甚至礼服的设计都让人联想到丧衣……然而正是这些矛盾、冲突相互交织、组合，最后产生出了令人惊叹的自然与和谐感。

物流·明日香·兰格蕾

新世纪福音战士

种类：PVC涂装完成品
比例：1/7(180mm)
售价：5040日元
发售日：2005年7月
原型制作：西村直起
出品：寿屋

&3DM-SM
www.plumbook.cn

种类：手办
比例：1/8(170mm)
售价：8190日元
发售日：2005年6月
原型制作：JUN
出品：寿屋A

柚原 好

ToHeart2





柚原好，经典校园恋爱游戏《ToHeart2》的女主角之一，在游戏中与主角是青梅竹马。由于主角的双亲都在海外出差(这种牵强的设定虽然俗套但还算人道，仔细想想会发现此类游戏中主角的父母基本都要出车祸……)，因此住在隔壁的柚原好便经常跑过来做些家事照顾主角。

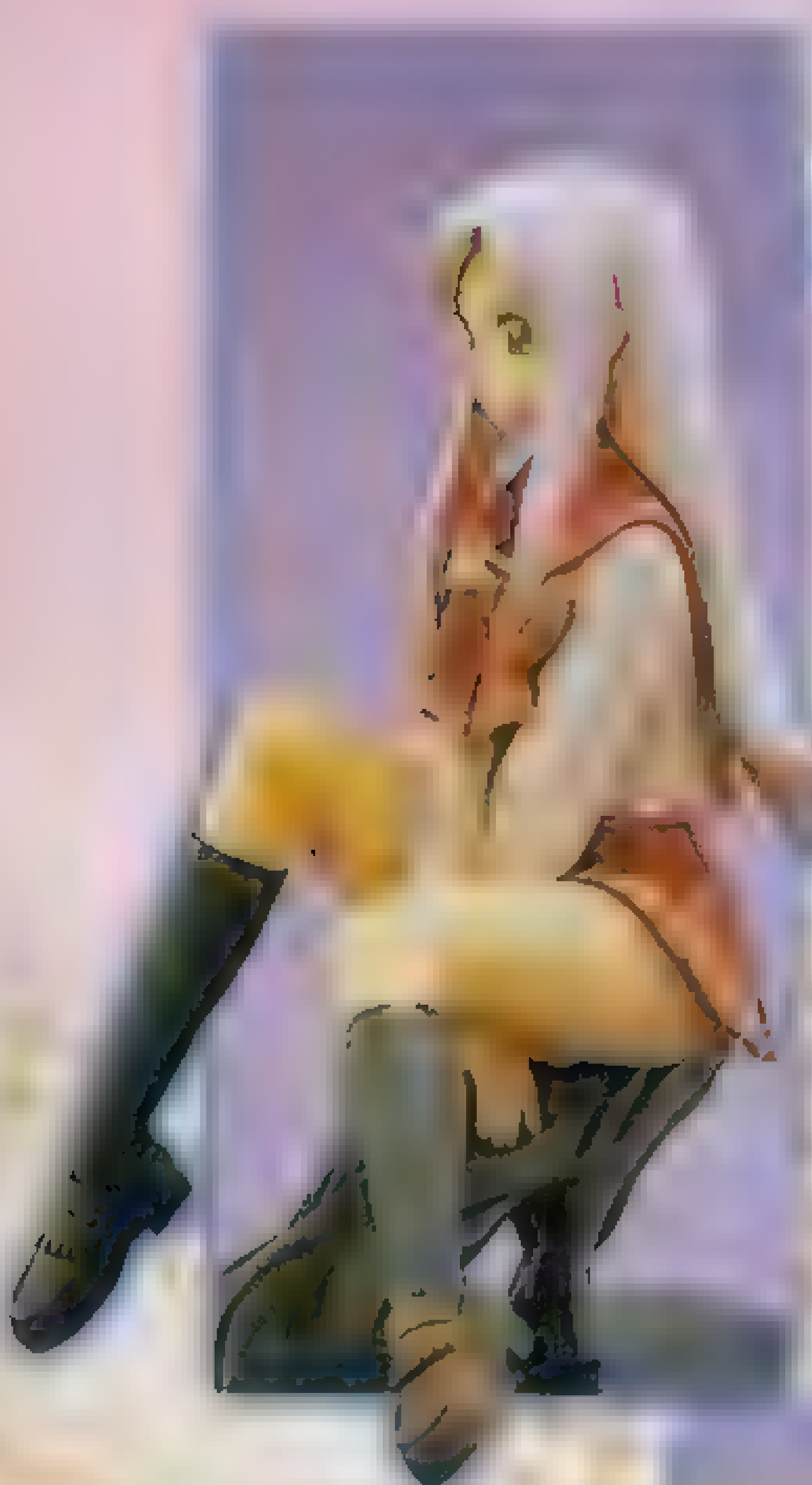


▶飘动的衣领、摆动的裙子，对这些细节的再现也是作品成功的关键。



▲身体、腿以及书包，通过三者完美的配合使我们即使只看背影也能想象到那张灿烂的笑脸。

这款作品最引人注目的就是通过动作对角色心情的表现，裙子的摆幅以及腿的动作配合得如此自然，再加上略微侧倾的身体，将阿好与主角一起上学时那种快乐与幸福的心情，原原本本地传达给了观赏者。

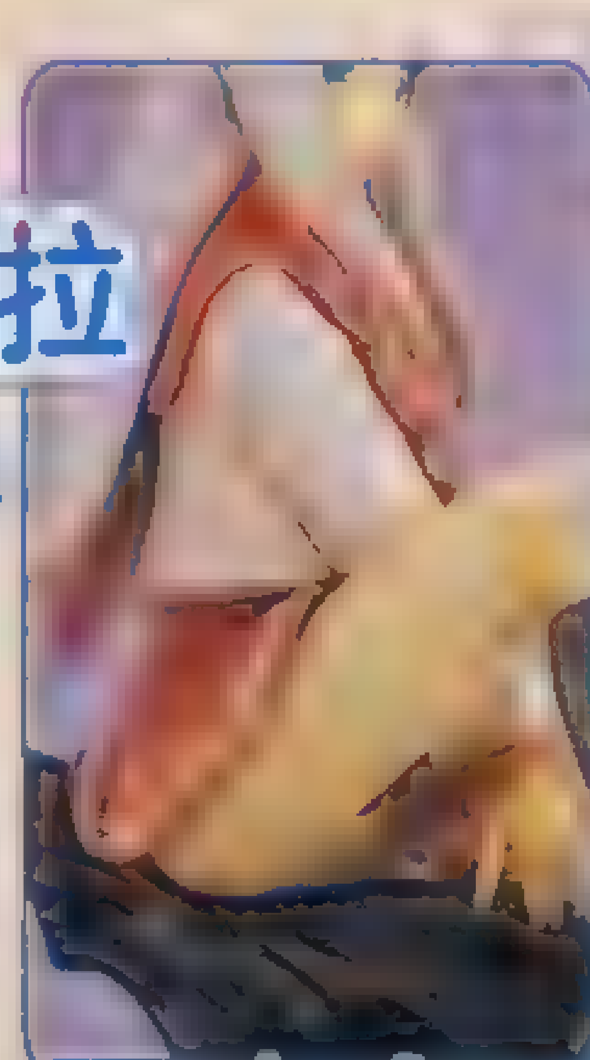


露茜·玛利亚·米索拉

ToHeart2

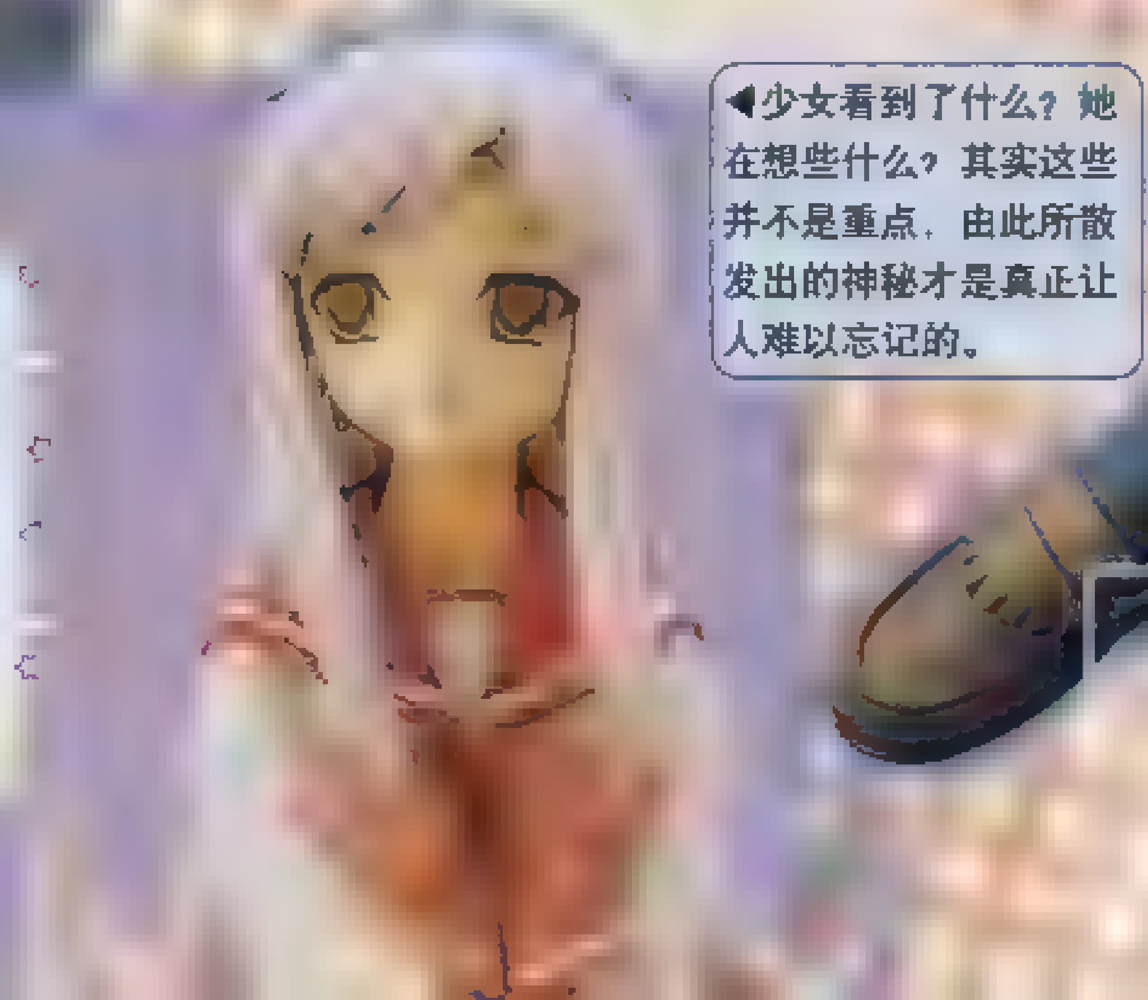
露茜，游戏中最神秘的少女。拥有外国血统的她留着一头另人羡慕的粉红色长发。在游戏中，露茜总是独来独往、沉没寡言，令人不可思议的是她能够与动物对话(不过在外人看来更像是一个人蹲在那里对着猫呀狗呀什么的自己嘀咕)，当然正是这种神秘感使得露茜赢得了大量FANS。

在这款作品中，原型师也正是想要表现出这种由神秘感所引发出的独特魅力。身穿校服的露茜如同往日一样独自坐在那里，然而通过脸上的红晕和与以往略有不同的表情，让我们有机会一窥少女神秘的内心。



▲无论是对长发还是肢体的表现，都体现出原型师过人的水平。





◀少女看到了什么？她在想些什么？其实这些并不是重点，由此所散发出的神秘才是真正让人难以忘记的。

种类：手办
比例：1/8(130mm)
售价：8190日元
发售日：2005年8月
原型制作：小川阳三
出品：寿屋

春丽　街头霸王II

种类：手办
比例：1/7(100mm)
售价：—
发售日：2005年2月
原型制作：冬音
出品：AMEHARE
※2005年WF冬会场限定品

小巧可爱的春丽

春丽，可以说是“《街头霸王》系列”的代表性角色（虽然也缺席过……）。游戏中春丽给人的印象用“强悍”就基本上能够形容了，胜利后经典的跳跃动作与其说是“可爱”还不如说是“可怕”（春丽FANS请原谅我……）。





◀虽然作品的亮点在表情，但服饰方面的制作也是相当出色的。

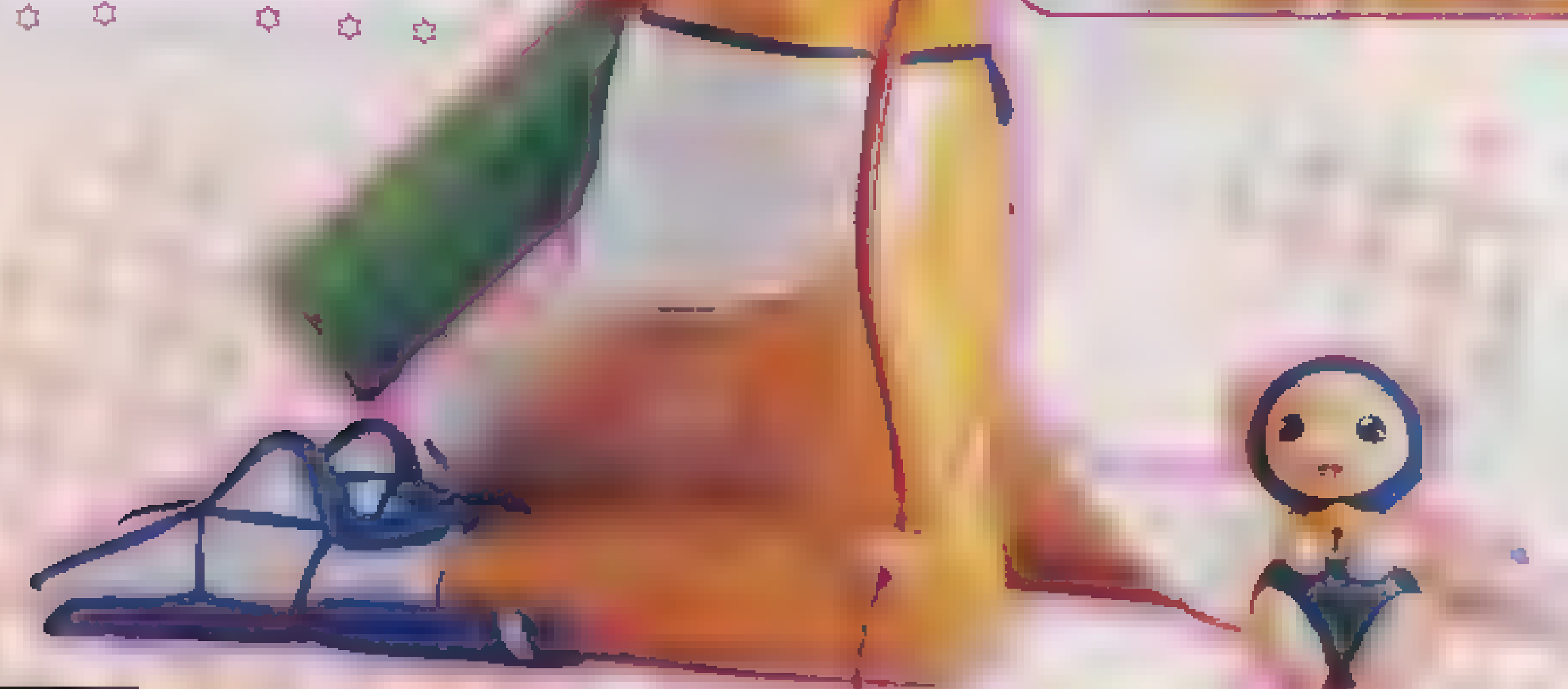


▲这个角度我们可以清楚看到肩夹得很紧，这种内向的动作在游戏中是绝对看不到的。

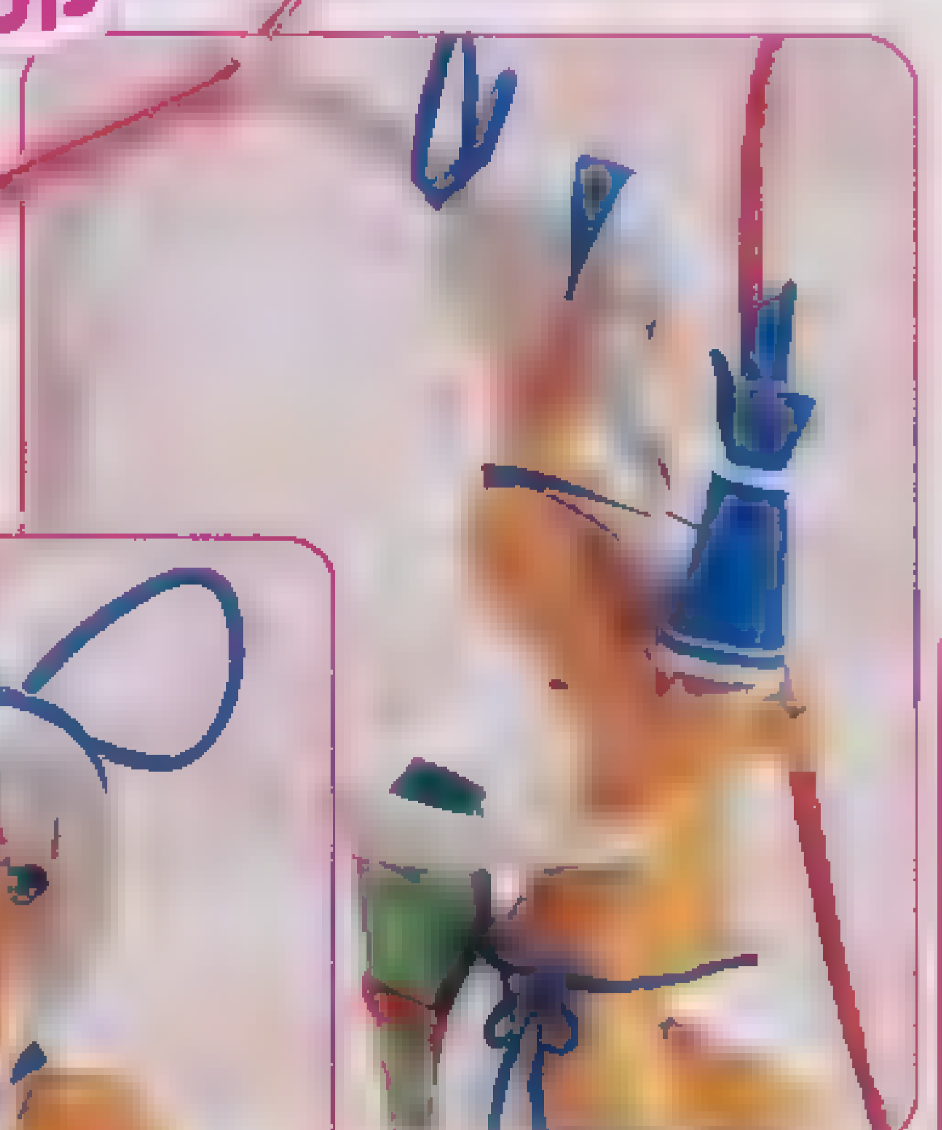
然而春丽在原型师冬音眼中却是另一种感觉。相信所有看到这款作品的读者都会马上说出“可爱”这两个字，如果是“XX控”的话怕事眼前已经有个硕大的“萌”字在闪动了。确实，这款娇小的春丽怎样都无法同格斗联系在一起，而脸上略显困惑的表情更让人感觉她只不过是个十三四岁，认生害羞的小姑娘。

真镜名　美那　侍魂 零





种类：手办
比例：1/8(160mm)
售价：—
发售日：2005年2月
原型制作：樱坂美纪
出品：GEOCITIES
※2005年WF冬会场限定品



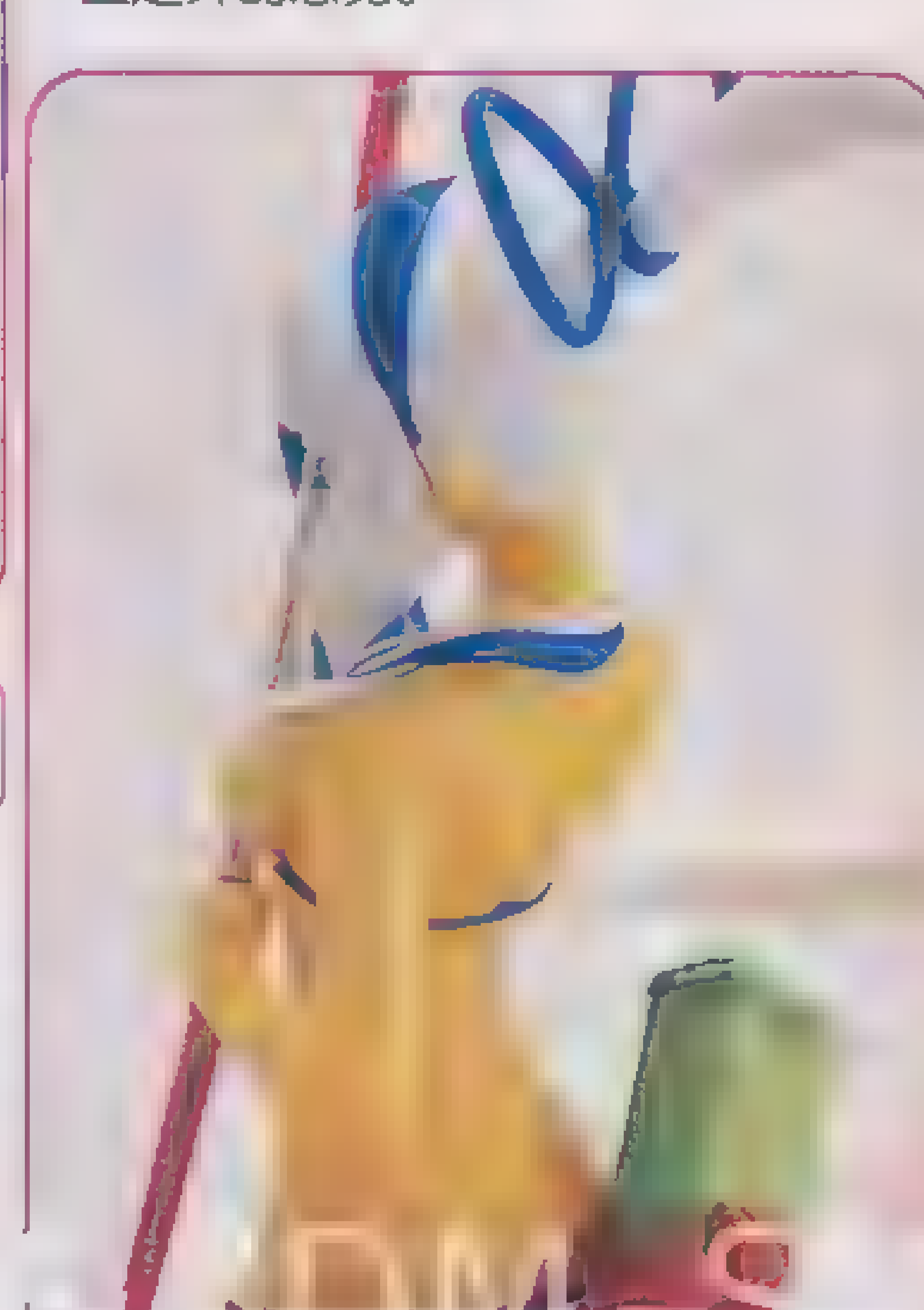
▼对于身体曲线的塑造原型师有着自己独到的见解。



◀对角色表情的塑造是作品成功的关键。

作为在《侍魂 零》中才登场的角色，美那的人气可谓如日中天。感受到日轮守我旺的邪恶气息后，美那为了寻找能够容身的平和之地带着惟一的朋友“チャンプル”踏上了旅程。由于从小生活的环境与世隔绝，因此美那不习惯与人接触，也正因如此她总是给人一种拒人于千里之外的感觉。

原型师正是抓住了这一特征，用简洁的动作来衬托美那迷茫的表情。作品的另一特点就是虽然再现了游戏中露出度极高的服饰，但给人的感觉却是恰倒好处，相信这种效果也只有擅长制作蓝丽雅（《蓝宝石之谜》的女主角）的樱坂美纪才能表现得如此到位。



▲与传统的冰山美人不同，美那的脸上更多显现出的是迷茫与不安，手中紧握的镇圣八净能否让她获得和平与幸福？

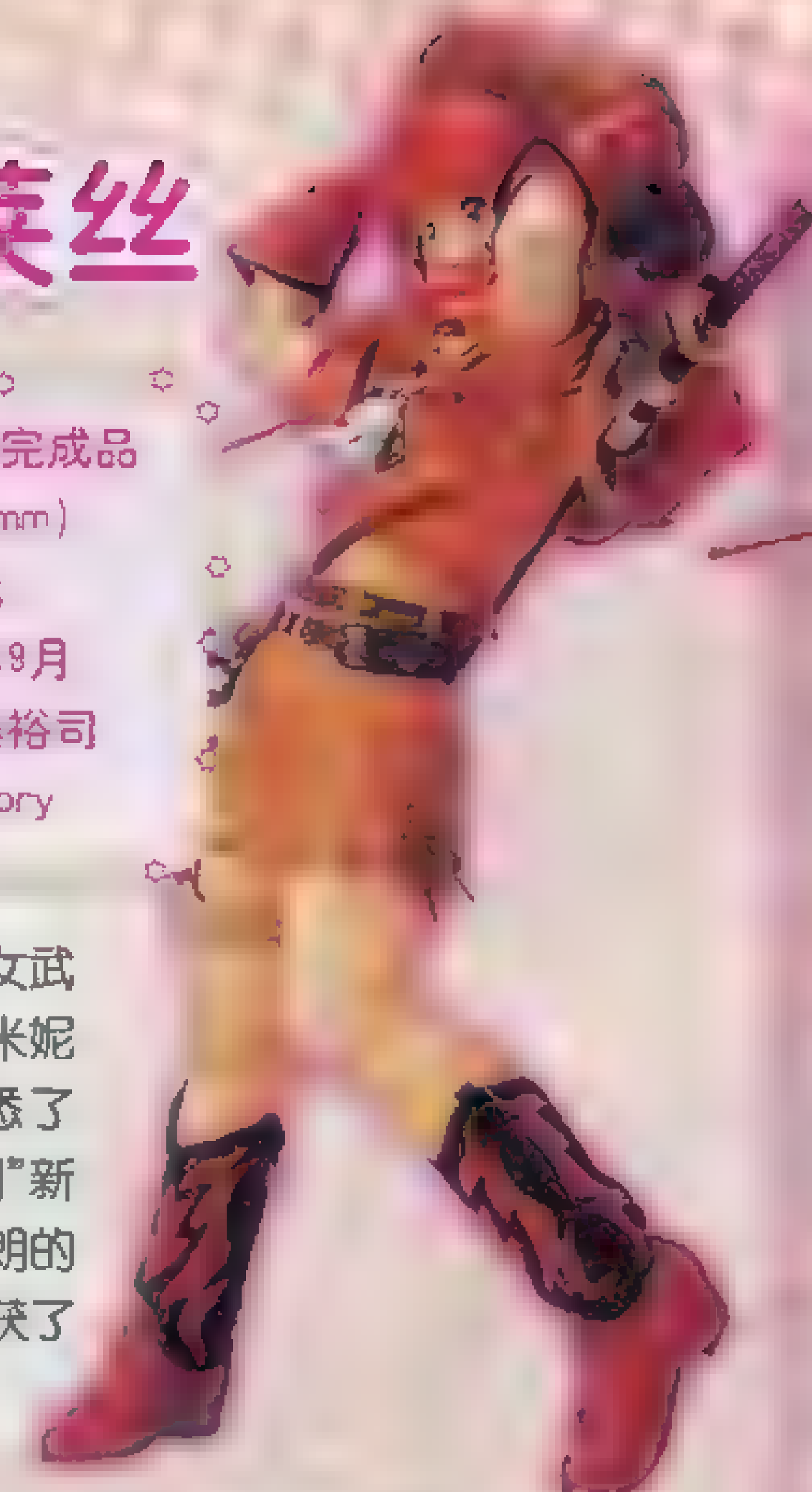


吉米妮·桑莱丝

樱大战V

种类：PVC涂装完成品
比例：1/8(190mm)
售价：5040日元
发售日：2005年9月
原型制作：工藤裕司
出品：MaxFactory







来自德克萨司的少女武士，拥有双重人格的吉米妮想必大家已经相当熟悉了吧。作为"《樱大战》系列"新作的女主角，淳朴、开朗的吉米妮用自己的实力俘获了众多玩家的心。

这款由MaxFactory出品的完成品可以说素质相当不错，在服装方面利用色彩的搭配将材质的特性表现了出来(尤其是对皮质手套和靴子的再现)，另一点出色的地方就是对皮肤颜色的处理，减少了材料的反光度后大大减少了所谓的"塑料感"，使成品给人的感觉上了一个等级。惟一美中不足的地方是辫子部分，可能是因为最初塑型的时候就缺少层次感，因此导致成品没能呈现出那种自然飘动的效果。



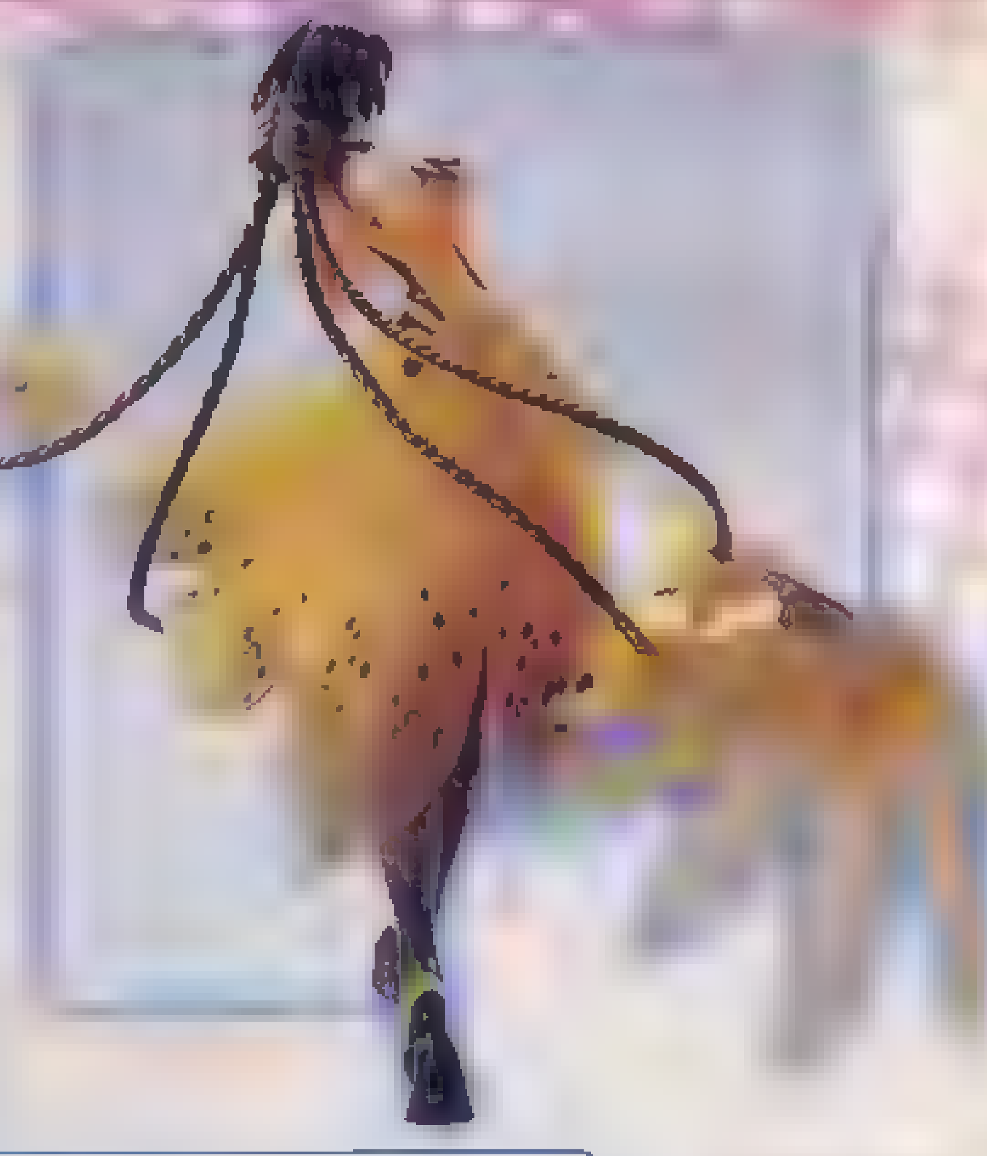
莉丝

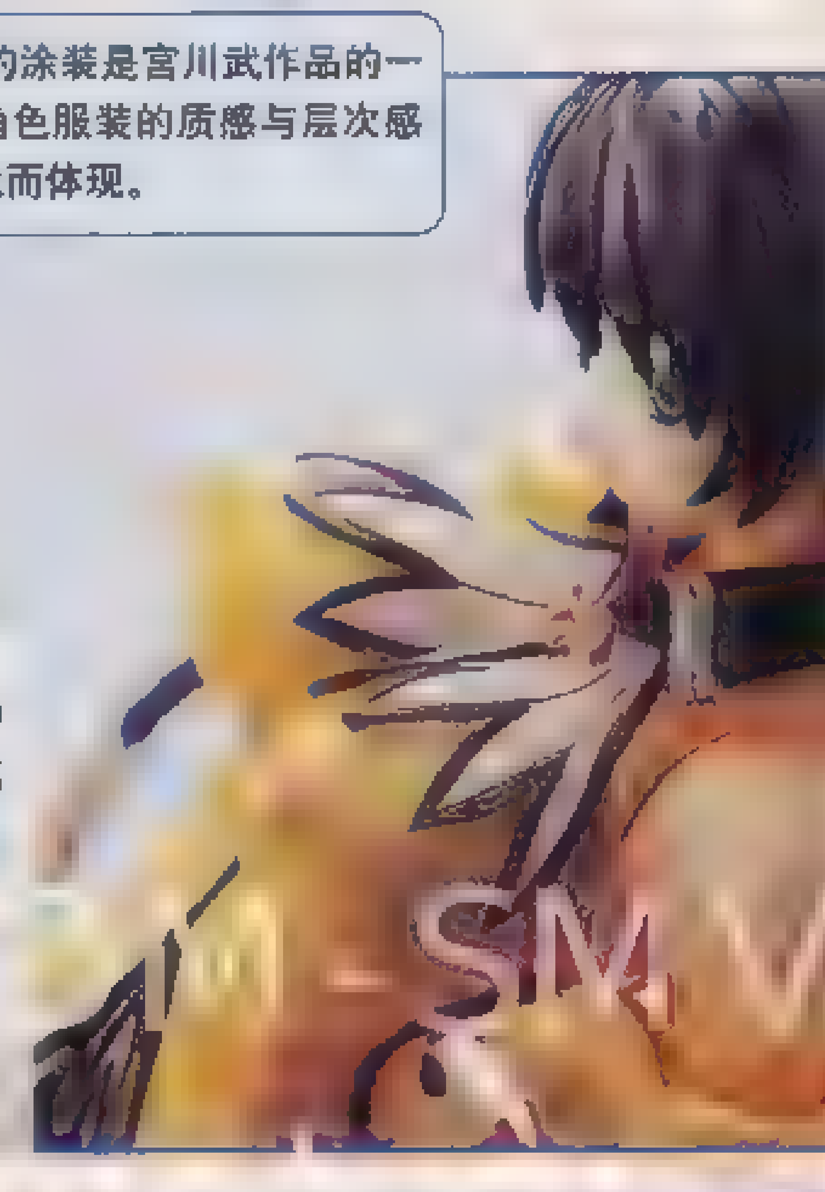
真名法典

去年由韩国人气画师金桓泰担任人设的PS2游戏《真名法典》曾经引起过不小的话题(大家私下都直接叫它"韩国神作")，在众多讨论声中听到最多的就是对游戏中充满个性与风格的华丽服饰的褒奖(不过，男主角那条露胯骨的裤子我是至今都无法接受)。

种类：手办
比例：1/6(300mm)
售价：—
发售日：2005年2月
原型制作：宫川武
出品：T's system
※2005年WF冬会场限定品







◀▼精细的涂装是宫川武作品的一贯特点，角色服装的质感与层次感也正是由此而体现。

看到这款作品时确实有些意外，毕竟感觉"宫川武"这个名字是应该出现在圆脸小女孩的作品旁边，不过仔细看的话能够发现莉丝的脸胖了一些，而经过修改的腰腿比例也显得更为正统了。这款莉丝除了令人叹服的涂装外，最大的特点就是斜倾的身体与飘动的衣襟所构成的优美曲线，腿的姿态与衣摆的位置相互配合，使角色的造型显得格外自然、流畅。

文 多边形

サルゲッチュ3

研究中心 RESEARCH CENTER

捉猴啦3	SCEJ	ACT
PS2 サルゲッチュ3	2005年7月14日	日版
繁体中文版已于9月22日上市		推荐玩家年龄：全年龄

《捉猴啦3》在延续可爱恶搞风格的同时又增加了许多好玩的新要素，场景的细致程度和猴子的数量都堪称是系列之最（在前几期的GAMEHALO中也介绍了一些本作的亮点），而且收集的乐趣也被大大地强化了。游戏简单易上手，可要达成100%完成度就需要费一番心思了，眼下繁体中文版即将上市，多边形就在此为大家带来一些研究心得。由于出刊时间的原因，此次研究仍以日版为主，但日版的隐藏要素与繁体中文版的区别不大，就请大家对照参考吧，最后祝大家早日将这些无法无天的猴子尽收网下！

我们的目标是100%！

要达成100%完成度可不是仅仅简单收集全猴子哦，下来我们就看看100%的必要条件吧！

20个频道（20关）通过	20%
20个频道（20关）猴子全部捉到	10%
BOSS战1～6通过	6%
BOSS战1～6全部捉到	3%
BOSS战7～8通过	3%
BOSS战7～8全部捉到	3%
434只猴子全部捉到	35%
时间模式获得全部金杯	10%
商店街的所有画廊资料入手	10%
	100%

注：要求的全部猴子不包括用密码调出的那4只（日版密码详见135期火热秘技）

全猴子、时间模式全金杯获得研究

由于有道具“雷达”，寻找猴子会变得很容易，所以多运用道具和变身系统来捕捉它们就成为关键，比如某些在高处的猴子是需要用弹弓将其打下后才能捕捉的。另外在通关一遍后会新增加变身“比波猴”，其作用是不仅能使猴子们放松警惕度，还可以利用它在各关中找到隐藏的小屋，里面还会有4只隐藏的猴子。发现并进入小屋的方法是：变身成比波猴时会感应到小屋内香蕉散发的香气，离小屋越近香气就越浓，这表现在画面中间的香蕉上，越亮就说明小屋在前方，然后在飘出黄色气体的墙壁前按下R3就可以进入了。

时间模式是在每关的标题画面按START进入，在要求的时间完成关卡就会获得金杯，推荐多带绿色的能量块，因为在里面要大量运用变身。

以下是各关的解析，其中猴子的警惕度越高，偷偷捕捉的难度就越大，而愤怒值越高，猴子就越会进行主动攻击，要小心。另外在表中S1～S4四只猴子（密）不算在总数内。

训练关——电视台

登场猴子数 1　过关捕捉猴子数 1

编号	名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
001	ウキビー	1	1	1	1

频道1——直击！第36次婚礼

登场猴子数 11　过关捕捉猴子数 4

时间模式获得金杯要求时间 00"25"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
002	ネッサル	2	2	2	1
003	ウキピア	2	2	2	1
004	サルボー	2	2	2	2
005	サルリン	2	2	2	2
006	ウッキタン	2	1	1	1
007	モレーラ	1	2	2	2
008	ウッキーベン	3	2	2	2
隐藏房间，从地图中间太阳伞对面的墙壁进入					
009	かんきち	2	3	4	4
010	とめぞう	2	3	4	3
011	かまやん	2	3	4	4
012	たいぞう	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：变身成忍者（ミラクルニンジャ），以006号、003号、005号及004号的顺序去捕获。

频道2——比波猴名作剧场～森林的猴子先生

登场猴子数 14　过关捕捉猴子数 7

时间模式获得金杯要求时间 00"25"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
013	ウッキー・ボン	3	4	4	4
014	ウッキャン	4	1	1	1
015	ウキズッキン	2	2	2	3
016	ロサルン	1	2	1	2
017	サルボン	3	2	2	1
018	ウルフモン	2	3	3	3
019	ウキコ	1	1	1	1
020	ウキ～ニ	1	2	1	2
021	クリーモン	1	2	1	1
022	ウキレイ	1	2	1	1
S4	ガゲル(密)	4	4	4	4
隐藏房间：小红帽猴表演后面的墙					
023	こやぎだいおう	2	3	4	4
024	マルキチ	3	3	4	3
025	キキモン	3	3	4	3
026	こみなと	3	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：变身成忍者，以014号、013号、015号、016号的顺序去捕获。

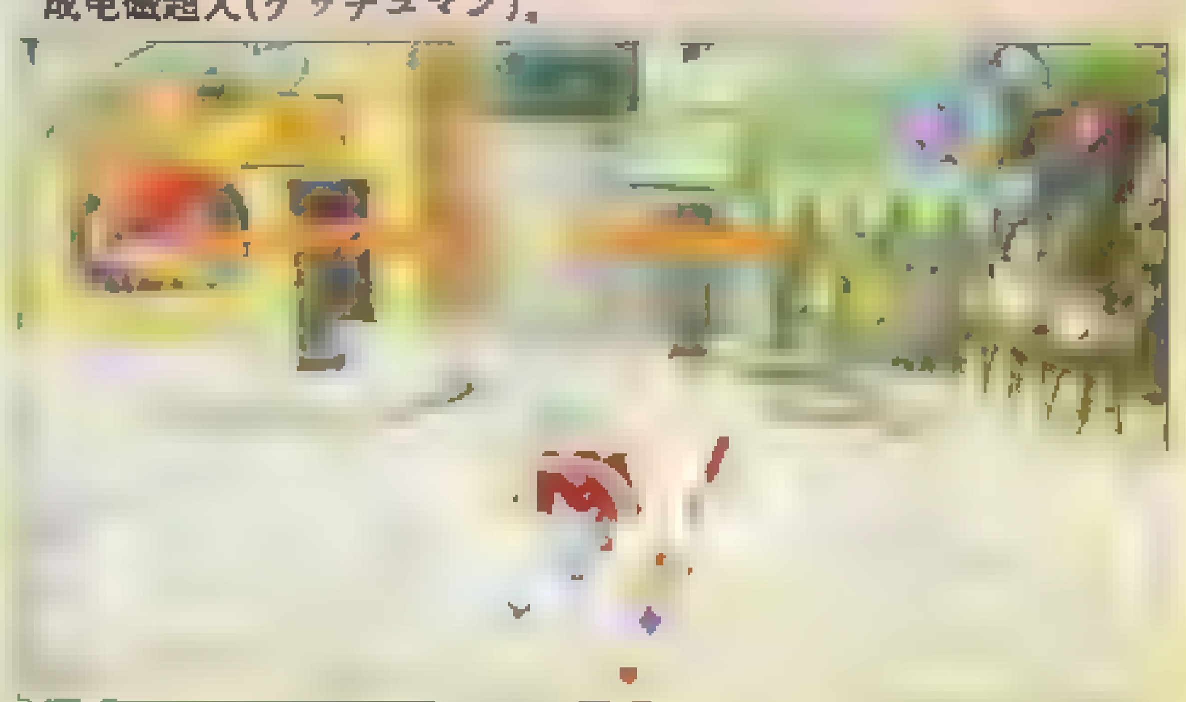
频道3——猴子的不移动城

登场猴子数 15　过关捕捉猴子数 9

时间模式获得金杯要求时间 00"35"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
027	ウキード	4	3	4	3
028	サルホーテ	3	2	2	3
029	モーンデレラ	2	3	2	2
030	ウキイチ	3	2	2	3
031	ウッキニー	3	2	1	2
032	サルモン	1	2	2	3
033	モンガー	1	2	2	3
034	ウッキトン	2	3	3	3
035	ウキンス	1	3	4	4
036	ウーキー	1	2	2	2
037	サルトー	3	2	2	3
S1	SAL 1000(密)	5	5	5	5
隐藏房间，从地下墓穴出来后，喷水池的右后方					
038	おうさまだいり	2	3	4	3
039	まっつん	3	3	4	3
040	ミーヤ	3	3	4	3
041	もんさん	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：以027号、037号、036号的顺序捕捉的话就可以，还是推荐变身成忍者，如果到达喷水广场的话就推荐以027号、028号、029号的顺序捕捉，而打开外门之后推荐变成电磁超人（ゲッチュマン）。



商店街购物指南

不要忘记还有10%的完成度要在商店街所得哦，让我们在捉猴的世界中掀起新一轮的购物热潮吧！

书店

商品	数量	价格
功略本	20	50
故事集	20	30
舞台设定集	20	40

音乐店

商品	数量	价格
影像	29	200
音乐	50	100
魔神的舞曲	4	300

玩具店

商品	数量	价格
遥控汽车	4	200
扔猴子(MINI游戏)	1	1500
猴子热斗(MINI游戏)	1	573
潜猴谍影(MINI游戏)	1	1500
敌人图鉴	30	30
秘密照片	30	30
原画设定	30	30

©2005 Sony Computer Entertainment Inc.



频道4—火热香蕉

登场猴子数 18　　过关捕捉猴子数 10

时间模式获得金杯要求时间 00"35"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
042	ウキマ	3	4	3	2
043	モンボーロ	3	4	4	1
044	ウッキ・メーン	2	5	3	3
045	ウキーマッタン	3	3	3	2
046	ベムーチョ	1	3	2	2
047	ウギネッダー	4	4	3	5
048	サブさん	1	2	4	3
049	ぎんじろう	2	2	3	3
050	きちえもん	2	3	2	2
051	ウッキルン	2	3	2	4
052	ゴンタ	3	3	4	4
053	ジョーウッキー	3	3	4	3
054	タマキ	3	3	4	3
055	ミッキー・ウー	3	3	4	2
隐藏房间：电影院舞台左边的墙					
056	サルリーこころえ	2	4	4	3
057	サルかかりちょう	2	4	4	3
058	サルかちょう	2	3	4	3
059	サルぶちょう	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：优先捕捉在开始地点的042号和银行里面的049号、050号、048号，打开银行大门之前变身成电磁超人，进入银行内部之后则要变身成忍者。

频道5—侵略者基地内部

登场猴子数 19　　过关捕捉猴子数 11

时间模式获得金杯要求时间 00"35"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
060	ウキー・ヤン	2	2	2	3
061	ウキブス	2	2	2	2
062	ミーノ	2	2	1	2
063	モンタ	2	1	1	1
064	ピボパム	2	3	2	1
065	モンピー・ウキ	3	1	1	1
066	ガビーモン	2	2	2	3
067	モキーダー・モン	2	2	3	3
068	モキンザネ	3	2	1	1
069	ウキーリー・ウキ	3	3	3	3
070	モキーダ・ジロー	2	1	1	4
071	サルウキンド	3	2	2	2
072	ギムニー	2	3	5	4
073	ハント	3	3	3	4
074	チッピーノ	3	3	2	2
隐藏房间：蜘蛛侠(大楼)场景的最高处					
075	ウッキーボール	4	4	4	3
076	ボーンリー	2	3	4	3
077	サリー・モン	3	3	4	3
078	モンリー	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：如果月面工作室的门已开启就会非常轻松，捕捉的顺序是060号、064号及066号、065号。

BOSS1　龙之道路

登场猴子数 1　　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 00"45"0

编号	名称
B-1	ウッキーホワイト

时间模式获得金杯的推荐打法：推荐使用魔法骑士(ファンタジーナイト)，尽快跑到对方的身边，攻击其身体。如果变身被解除的话再马上变身，不停地展开攻击。

频道6—16日之月曜日～猴街的恶梦

登场猴子数 18　　过关捕捉猴子数 12

时间模式获得金杯要求时间 00"28"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
079	モンキチロー	2	2	2	1
080	レオモン	3	2	4	3
081	ウィッくん	1	3	4	2
082	ターケ・ウキタ	2	1	1	3
083	モンモン	3	3	1	3
084	チッチ	3	2	1	2
085	ウキスケ	1	2	2	3
086	チビサルコ	3	4	2	3
087	ウキーソン	3	3	4	4
088	モキー	2	3	4	3
089	ウキート	3	3	2	2
090	モンサリー	4	1	1	1
091	ウキャミー	2	3	3	3
096	モンブキン	4	2	2	3
隐藏房间：墓穴尽头挂画的墙壁上					
092	モンジャン	4	3	4	4
093	なつちん	3	3	4	3
094	カボチン	2	3	4	3
095	ウキー・モーン	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：利用电磁呼啦圈来追赶079号，跳进水中后尽快捕捉，然后就变身成电磁超人来捕捉080号，用拳法家(ドラゴンカンフ　)的变身来捕捉082号。

频道7—荒野之猿

登场猴子数 20　　过关捕捉猴子数 12

时间模式获得金杯要求时间 00"27"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
097	モーリー	3	2	2	4
098	ジョミー	3	3	4	3
099	タミー	2	3	4	3
100	ウキジゴロー	4	2	4	2
101	モンボロン	4	2	4	2
102	ウエストウッキ	3	2	1	3
107	シャルロン	3	3	3	2
108	ジェイ・モーン	4	3	3	1
109	モンケル・ジョー	2	3	2	3
110	ウキ・ウキソン	2	2	4	4
111	ジャジャジャモー	2	1	1	2
112	チャミモー	4	2	2	3
113	ゴロンモー	3	4	3	4
114	ゴロゾー	2	2	3	3
115	ウキャ・ムンボ	4	2	2	3
116	モン・ジェニー	3	3	2	3
隐藏房间：峡谷处靠近右边的墙壁					
103	ラッキーウー	2	3	4	3
104	パメラ	2	3	4	3
105	ウキモンバー	2	3	4	3
106	ガウキチ	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：首先要捕捉在外面的097号和098号，接下来进入酒吧捕捉101号、100号。建议从开始地点到酒吧变身成电磁超人，从酒吧2楼开始就变身成忍者。

BOSS2　猴子牧场之决斗

登场猴子数 1　　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 02"30"0

编号	名称
B-2	ウッキーブルー

时间模式获得金杯的推荐打法：摩托车形态时推荐用电磁超人的激光攻击，因为攻击力强，而且从远处也能够命中。决斗形态时可以利用魔法骑士的盾来防御对方的子弹，并展开攻击。



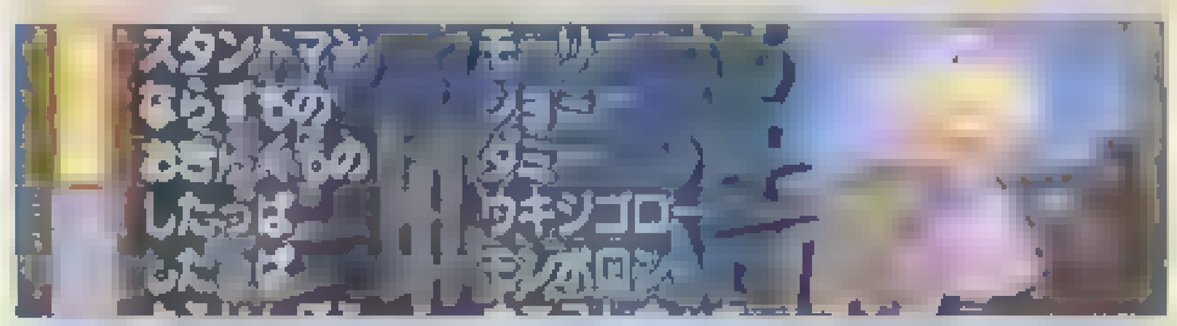
频道8—浴场大乱斗

登场猴子数 20　　过关捕捉猴子数 13

时间模式获得金杯要求时间 00"30"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
117	チャビモン	4	1	2	1
118	もじろう	3	3	3	4
119	きいちろう	1	3	4	3
120	とめさん	2	4	3	3
121	みちやん	3	2	2	4
122	うきいちろう	2	3	3	4
123	うきえもん	2	4	3	3
124	もきお	2	2	2	1
125	うきみ	3	3	3	2
126	どもべえ	3	4	2	1
131	きみさん	1	2	2	2
132	みちろう	3	2	2-	3
133	ゲンさん	4	2	5	4
134	ムジャキン	1	3	2	2
135	みはちん	2	3	3	3
136	ぶじっちゃん	1	2	2	2
隐藏房间：岩浆池的平台后面					
127	サルさん	2	3	4	3
128	どんきち	2	3	4	3
129	みのきち	2	3	4	3
130	タタぼう	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：先使用遥控汽车赶出117号，其后变身成忍者去捕捉它和122号。其后如果玩家选择的是小悟(男主人公)，则以118号、119号的顺序去捕捉，119号可以利用跳跃来捕捉；如果选择彩香(女主人公)，则以121号、120号的顺序去捕捉。



频道9—来来往往的猴子

登场猴子数 20　　过关捕捉猴子数 13

时间模式获得金杯要求时间 00"25"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
137	きみすけ	2	2	2	3
138	こんぞう	2	3	2	2
139	さぶろうた	2	4	3	2
140	みつろう	4	3	3	3
141	たくお	2	3	2	3
142	こんきち	2	3	2	2
143	ふみきち	3	3	3	4
144	たむべえ	3	2	3	4
145	きみきち	4	4	3	2
146	ごんべえ	3	2	3	4
147	まきお	2	3	4	3
148	みきお	3	2	2	2
149	たみお	3	2	2	3
150	じえいたん	3	4	4	3
151	うきじい	2	4	4	3
152	アッケボン	4	3	3	3
S2	ビガル(密)	3	4	4	4
隐藏房间：上屋顶后跳到对面高台，雪人旁边的墙上					
153	きみちゃん	2	3	4	3
154	きえちゃん	2	3	4	3
155	タッさん	2	3	4	3
156	ともくん	2	3	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：建议从头到尾都一直变身成电磁超人，捕捉顺序为：首先是雪人里面的142号，接下来就是在外面的139号，最后是猴子影院的138号及141号。

BOSS3　兜档布忍者传

登场猴子数 1　　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 01"00"0

编号	名称
B-3	ウッキー エビー

时间模式获得金杯的推荐打法：变身成电磁超人和利用忍者的分身术的连续攻击，可以在BOSS跳上舞台前解决它。

频道10-比波猴忍法帖

登场猴子数 21　过关捕捉猴子数 14

时间模式获得金杯要求时间 00"40"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
157	うきとび	3	3	3	2
158	まさお	3	4	4	2
159	もはち	3	2	2	2
160	くろたん	4	5	2	2
161	よしお	3	4	2	1
162	みーやん	1	3	3	3
163	きくまる	2	2	3	3
164	ともまる	2	4	4	4
165	うきぞう	3	3	1	2
166	うきやよし	3	2	1	3
167	きくべえ	3	1	1	1
168	みきべえ	4	2	2	1
169	ばぶぞう	3	2	3	3
170	しやっちー	1	3	3	3
171	もろえもん	4	2	2	2
172	とみ	2	3	4	4
173	つるきち	1	3	4	3
隐藏房间：城外墙上有两个突出的机关中间					
174	きみちゃん	3	4	3	4
175	さえちゃん	2	3	4	4
176	タッさん	4	3	3	4
177	ともくん	2	4	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：在开启忍者绳的开关之前建议变身成电磁超人，然后按照157号、159号、158号的顺序捕捉。注意后面的160号，因为它的速度很快，让它逃跑的话会非常麻烦，所以要靠近到一定距离之后变身成忍者，再一口气将它捕捉。



频道11-特别星期三～比波猴探险队出发！

登场猴子数 20　过关捕捉猴子数 13

时间模式获得金杯要求时间 01"10"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
178	ウキッチ	2	2	2	2
179	チョモン	2	3	3	3
180	ウッキード	1	2	2	2
181	キャミオ	2	3	2	3
182	タルボン	3	3	2	3
183	ボキタン	2	3	3	4
184	ターミー	4	2	2	3
185	ミッチーノ	2	3	2	3
186	タルリン	3	2	3	3
187	オッチモン	3	3	3	3
188	ミックリン	1	3	3	2
189	キッチーノ	2	3	2	3
190	キムリン	3	2	2	3
191	サッカーノ	2	2	2	3
192	カミーノ	3	3	2	3
193	パルッチャ	3	4	4	3
隐藏房间：天堂地区二层右边的某个凹处					
194	ぴーすけ	4	3	4	3
195	かんすけ	4	3	4	4
196	ぽーた	4	3	4	4
197	けーすけ	4	3	4	4

时间模式获得金杯的推荐打法：以178号、179号、180号的顺序捕捉。178号需要从悬崖处变身成忍者后捕捉，注意到这里需要电磁超人的空中移动，爬上悬崖之后变身就可以。对付179号要利用遥控汽车，180号则利用弹弓射下即可。

BOSS4　猴子摇摆舞

登场猴子数 1　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 02"30"0

编号	名称
B－4	ウッキーピンク

时间模式获得金杯的推荐打法：变身成阿拉丁，召唤魔神用舞蹈来停止对方的动作，并进行攻击。预先猜测对方的转移点，尽快接近是关键所在。

频道12-去吧！与猴子一起

登场猴子数 23　过关捕捉猴子数 12

时间模式获得金杯要求时间 00"28"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
198	ヒッコリ	2	3	3	3
199	タルッキ	3	3	3	1
200	ヒンキーノ	2	3	3	4
201	ボン・モータ	2	4	2	2
202	ボン・ミーニャ	3	4	3	2
203	ボン・パパ	3	4	3	3
204	ボン・ママ	3	4	3	3
205	カルキン	3	2	3	3
206	パクーノ	3	2	3	2
207	ウッキスト	3	2	3	2
208	モン・ガレジ	3	3	3	2
209	ショウジー	3	2	2	2
210	ウー・マッカ	2	3	2	2
211	モント	3	2	2	1
212	モキタニ	3	3	3	1
213	ナミーゴ	2	3	2	2
214	はつしゃん	3	3	4	4
215	ゴロネーロ	3	3	3	3
216	コチョー	2	3	3	3
隐藏房间　积木区最高处的墙上					
217	タム・コンタ	3	3	4	3
218	タム・ミミコ	3	3	4	4
219	タム・パパ	3	3	4	3
220	タム・ママ	3	3	4	4

时间模式获得金杯的推荐打法，建议变身成忍者。先把198号、200号捕捉之后，进入"兔子屋"，剩下的猴子最好同时捕捉。

频道13-猴子之惊魂反击号

登场猴子数 18　过关捕捉猴子数 13

时间模式获得金杯要求时间 00"30"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
221	ビノクブリ	1	3	2	2
222	ウキッス	1	3	2	2
223	ウーキャメ	1	3	4	4
224	パリーオ	1	1	1	1
225	キムコン	1	2	2	2
226	ウキーナ	3	2	2	2
227	クシャチン	1	2	2	2
228	マリッコ	4	2	2	1
229	ポリノコ	4	3	2	2
230	キャッチン	1	3	2	3
231	モッキドン	2	3	2	2
232	タンタたん	2	4	2	3
233	ヒッコリ	3	3	3	5
234	おつひー	3	2	2	4
隐藏房间：圣诞树下边					
235	モンキーノ	3	3	4	4
236	キャム	1	1	1	1
237	カッピーノ	1	1	1	1
238	カロット	1	1	1	1

时间模式获得金杯的推荐打法：变身成忍者，以223号、222号及221号、224号的顺序捕捉就可以，小心本关卡的地面很滑。

BOSS5　爆炎之拳　猴子危机一发！

登场猴子数 1　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 03"00"0

编号	名称
B－5	ウノキーレッド

时间模式获得金杯的推荐打法：建议也变成拳法家来对战，在BOSS为蓄力状态时就大胆的靠近它。到了第三层之后建议变成电磁超人。当对方连续攻击时，掌握好时机，向它发射激光。



频道14-沙漠王宫

登场猴子数 22　过关捕捉猴子数 14

时间模式获得金杯要求时间 00"35"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
239	サルントン	3	3	3	4
240	ミーニャ	4	4	2	2
241	モネーロ	3	2	3	2
242	ウッサム	3	3	2	2
243	ガミーノ	3	3	4	4
244	モルー	3	4	2	2
245	パルモン	4	2	4	4
246	カルータン	2	2	2	1
247	ミジャール	2	2	3	3
248	モンディ	2	2	3	3
249	ウキ・マンバー	4	2	3	3
250	チャイモン	4	1	1	1
251	ダルモン	3	3	3	5
252	シャミア	3	3	4	4
253	タミャーニャ	2	3	4	4
254	サルティネス	1	3	4	3
255	モンニャ	2	2	2	3
260	パシャーニャ	2	2	4	4
隐藏房间：小镇二楼，左边尽头的房间					
256	ミノチョ	3	3	4	4
257	ギムッチョ	1	1	1	1
258	キーシャ	1	1	1	1
259	ウージン	1	1	1	1

时间模式获得金杯的推荐打法：首先用电磁超人来捕捉239号和241号，为了避免摔进沙坑，移动的时候尽量靠右边飞行。240号需要变身成阿拉丁(マジンダンサ　)引诱其打开开关，时动作要快，入口一开就立刻捕捉。

频道15-不思议之地球系列35-猿之乐园

登场猴子数 23　过关捕捉猴子数 14

时间模式获得金杯要求时间 00"38"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
261	ミキート	2	2	2	1
262	サルマーニ	2	2	2	1
263	サルル	2	2	2	1
264	パクー	2	2	2	1
265	サルランチ	2	2	2	1
266	アルモンド	2	2	2	1
267	ウキ・チャイ	3	4	4	4
268	モウチャ	3	2	2	2
269	カムチャ	2	3	3	2
270	ピモーチャ	2	3	2	2
271	ギムチン	2	3	4	2
272	カマッチャ	2	2	2	1
273	ギャム	3	5	4	4
274	タクモン	2	3	2	2
275	キャーミー	2	3	4	3
276	タータン	2	2	2	1
277	モルゾン	2	3	3	3
278	チャッピオ	2	3	2	2
279	ボモオ	2	2	4	3
隐藏房间：遗迹里边中间猴子大佛右边的墙上					
280	ゲノチャイ	3	3	4	4
281	マカッチョ	2	4	4	3
282	ガマラン	3	3	4	4
283	ラリー	3	4	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：首先变身成电磁超人去捕捉266号，然后直接利用空中移动到水上集市，以267号、269号的顺序捕捉。

BOSS6　爆炸头战士 TOMOUKING

登场猴子数 1　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 01"30"0

编号	名称
B－6	Dr.トモウキ

时间模式获得金杯的推荐打法　用拳法家的连续攻击，尽量把对方的位置调整到自己的正面，发射导弹和移动时都是进攻的好机会。

频道16-梦之翼-天空的TOP GUY

登场猴子数 22　　过关捕捉猴子数 15

时间模式获得金杯要求时间 01"30"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
284	ロモオ	2	3	2	2
285	テムコ	3	2	2	2
286	ウキガワ	2	2	2	2
287	モキッド	2	2	2	1
288	ポント	3	3	2	2
289	ガミッシュ	4	3	3	4
290	サールササール	3	4	3	3
291	タクモン	5	5	5	1
292	チャール	3	3	3	2
293	ムキタ	3	3	3	2
294	タムライ	2	3	2	3
295	ケムンパ	3	2	2	1
296	マパラス	3	2	2	4
297	タムース	4	3	2	2
298	キモート	4	2	2	3
299	オッキタン	2	2	1	1
304	ジェロー	4	4	2	2
305	ボンゴ	4	4	2	2
隐藏房间　机仓一层最右边					
300	サミュー	3	4	4	4
301	ポント	4	3	4	4
302	コリル	3	3	4	4
303	デーリー	3	4	4	4

时间模式获得金杯的推荐打法：首先是大型运输机的待机室，这里共有4只猴子，仔细看谁的速度最快就先捕捉谁。另外不要忘记，如果在地板的开关上面放遥控汽车之后变身的话，飞机的机舱门就会关闭。

频道17-猴王拳

登场猴子数 29　　过关捕捉猴子数 20

时间模式获得金杯要求时间 01'10 0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
306	ダーリー	1	3	2	4
307	ナク・ナーヨ	4	3	3	4
308	ドント・コイ	3	3	3	4
309	ホー・キン・キ	2	3	2	4
310	ウッキーチェーン	2	4	3	3
311	ウキウキ	3	5	2	2
312	ムキムキ	3	5	2	2
313	シンチ	2	4	2	3
314	ドー・ツイタロ	3	3	3	4
315	ヒー・ウチ・イシ	4	2	4	4
316	ガ・ラ・ワルーオ	3	3	3	4
317	パシーリ・ウキ	2	4	2	2
318	ダンチ	2	2	4	3
319	ピーコン	2	3	3	3
320	パンカン	2	3	3	2
321	スーケイ	3	2	2	2
322	ギーヤン	3	3	3	4
323	ムチャキ	2	2	3	4
324	ヨウ・キターナ	3	3	3	4
325	ゴツ・アンドス	2	3	3	4
326	ブクマン	2	3	2	3
327	イーアル	2	2	4	3
332	ボンモス	3	3	4	4
333	テー・イス	2	2	3	4
334	ボンジャ	2	2	2	3
S3	クロニンセン(密)	3	5	5	5
隐藏房间：大楼布景的猴子在顶层爬的墙下					
328	トンボ	3	4	4	3
329	ウーテン	1	1	1	1
330	チェーチン	3	4	4	3
331	ハブチョ	4	4	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法：由于数量多，可以先不管它们往前冲，到石梯后变成电磁超人，利用空中移动来飞跃墙壁，然后就以306号、314号、313号、315号的顺序捕捉。

频道18-夜雾下的猴子大将

登场猴子数 29　　过关捕捉猴子数 18

时间模式获得金杯要求时间 01"05"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
335	ナダモン	2	3	2	3
336	パトヤ	2	3	3	2
337	ガンボ	3	3	3	4
338	ペーやん	2	3	2	2
339	モキート	3	4	2	2
340	ビホケート	2	2	2	2
341	サムタン	2	3	2	2
342	ボノキネ	2	2	2	2
343	ダバン	3	3	3	4
344	ビッカリ	2	3	3	4
345	ケイイチ	2	2	2	1
346	ランドン	2	2	2	1
347	ウキソン	2	3	2	3
348	ロンソン	3	3	3	4
349	ギーモ	2	3	4	4
350	ヒロシ	3	3	2	2
351	ナカビー	3	3	2	2
352	ミボン	3	4	2	2
353	ボロロン	2	3	2	4
354	ギミギミ	4	3	2	2
355	ドエモス	4	3	3	3
356	ガズオ	2	2	2	1
357	ボキニー	4	3	2	2
358	ジモー	2	4	2	2
359	ボキーノ	2	3	2	2
隐藏房间　船舱中					
360	マキドン	3	4	4	3
361	ドーギー	3	4	2	4
362	ギブドン	4	3	2	4
363	ブリッギ	4	3	4	4

时间模式获得金杯的推荐打法：先到达船底的待机室，在这里捕捉的话可以轻松完成。

频道20-反击!-侵略者基地

登场猴子数 38　　过关捕捉猴子数 1(特定スペクター)

时间模式获得金杯要求时间 00 45"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
393	ボコ	3	2	2	4
394	ガムオ	4	3	2	4
395	ムキソコ	3	3	2	4
396	モトウノキ	2	3	2	4
397	キミジア	3	4	2	3
398	ゲンボウ	3	3	4	4
399	サルジア	2	2	2	1
400	ウッティ	3	3	3	4
401	エマー	4	4	3	4
402	ドキッチ	3	4	2	4
403	ガミッチ	4	3	2	4
404	ウーキモンダー	2	2	2	1
405	ホロノコ	4	3	3	4
406	ゾネリン	2	2	4	1
407	タマーノ	3	3	2	3
408	ネルソン	3	4	3	4
409	コローネ	3	4	2	4
410	ミルッチ	2	3	2	3
411	ロバート	2	2	2	1
412	フロンソン	4	3	3	4
413	デメギン	2	3	4	4
414	キクヨシ	5	4	3	3
415	フリート	4	3	2	4
416	チィーコ	4	2	3	3
417	ガムリン	2	4	2	4
418	ドキンチョ	3	4	3	4
419	ガムガム	2	4	3	4
420	ドロンボ	4	3	3	4
421	ベンジャー	2	3	4	4
422	マノチャン	3	4	3	3
423	ロックン	2	3	2	2
424	ウキラブ	5	4	2	3
425	モモンゴ	3	3	2	2
426	モエピー	2	2	2	3
427	ブーモン	4	3	3	4
428	マキバン	3	3	5	4
433	SAL 10	4	5	3	5
434	SAL 11	4	5	2	5
隐藏房间　第一关卡右边的墙上					
429	ウピース	4	3	4	4
430	モーンダッター	5	4	4	5
431	ギッチョム	4	4	2	5
432	パリレー	4	4	4	3

时间模式获得金杯的推荐打法　捕捉393号、394号之后，前往第二小关，在入口捕捉398号，在内部捕捉422号及426号。

BOSS7　侵略者大战　白色野望

登场猴子数 1　　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 04"00 0

编号	名称
B－7	スペクター

时间模式获得金杯的推荐打法：中BOSS战建议变身成魔法骑士和西部枪手，最终BOSS战变身成电磁超人打败对方，注意攻击左右双臂的时候要集中攻击其中的螺丝。

频道19-未来都市TOMOUKI

登场猴子数 29　　过关捕捉猴子数 —

时间模式获得金杯要求时间 00"50"0

编号	猴子名称	警惕度	速度	愤怒值	攻击力
364	キチベエ	4	2	3	4
365	ボンチッチ	4	3	3	4
366	ミキボン	4	3	2	4
367	DJタモ	4	3	2	2
368	ウキナカ	3	3	2	1
369	ウキネ	3	3	2	1
370	ボンジロウ	2	3	4	4
371	コーン	3	2	2	1
372	カジタン	2	2	2	1
373	ウカウカ	3	2	2	1
374	ミルミル	3	3	2	1
375	タイモン	3	3	3	4
376	ころうさん	3	4	4	4
377	レイジ	4	3	4	4
378	ボンタ	2	3	2	3
379	とみお	4	4	2	3
380	ガリオ	4	3	2	3
381	DJパーリー	4	4	2	3
382	みつお	2	3	2	2
383	ライリー	1	2	1	2
384	コンキーン	2	4	2	3
385	ミキータ	2	3	2	3
386	SAL 13	4	4	3	4
387	SAL 12	4	4	3	4
392	トミモン	2	3	2	3
隐藏房间　进入雕像后从喷火口传送到二层					
388	トーム	4	5	3	3
389	ミスター・モー	4	4	2	3
390	うきごそう	4	4	3	3
391	ウキヅ	4	4	3	3

时间模式获得金杯的推荐打法：以365号、364号、366号、392号的顺序捕捉就可以了，建议从开始地点就变身成电磁超人以高速移动捕捉。

BOSS8　侵略者大战　白色逆袭(二周目后出现)

登场猴子数 1　　过关捕捉猴子数 1

时间模式获得金杯要求时间 02"00"0

编号	名称
B－8	スペクター

时间模式获得金杯的推荐打法　变身成电磁超人从空中开始进行攻击即可。攻击过程中可以停留在空中，所以要注意对方的位置。从椅子上把对方打下来的话，在其倒下的时候尽量攻击。

胜利十一人实用技术

WE9研究之传球的有效性



世界足球 胜利十一人9	Konami	SPG
PS2		

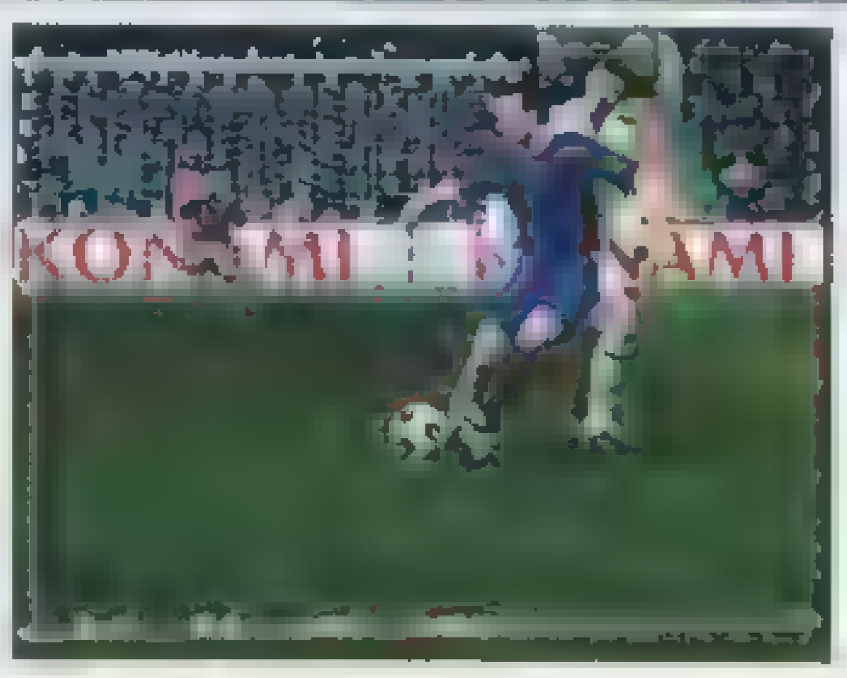
文 阿迪

有时一个人站在绿茵场上，身处在如此广阔的空间里，不知道你心里是否有一种奇妙的感觉：我该把球传向哪里呢？传球，是绿茵场上的桥梁，是这个空间里的线。它连接着许许多多的点，当这些点通过传球这条线连成一片时，就能够组成一个奇妙的空间。可以说，传球是一种点与点之间的线性运动，是构筑绿茵场上的整体空间的基本要素。

既然是发生在点与点之间的运动，那么传球就必然是由传与接这两方面所组成。所谓传球的有效性，其实也就是传与接之间的互动配合。在《WE9》中如何掌握在何种形势下应采取哪种传球方式，我们需要明确本作中几种传球方式的线路变化，以及对于出球时机的判断。熟悉理解并运用本作的各种传球，将使你的攻势更加顺滑。需要理解的一点是：点是球员、线是传球、面是整体。

PASS 1 传球的分寸

在《WE9》中，×键的地面短传和L1+△的过顶直传是改变最大的两种传球。地面短传的改变主要体现在背身横传的时机与精度这两方面，而过顶直传则是整个飞行轨迹都被完全修正。在《WE9》中我们应尽量避免以下几种状态进行上述两种传球的操作。



背身传球

当球员背身接球后，往自己的水平方向传球，往往会产生一些偏差。这些偏差会让你错过稍纵即逝的宝贵时机。而且，该球员往自己的侧后方传球有时所造成的偏差会更大。为什么背身传球的精度偏差在《WE9》中会如此明显呢？关键在于两点：

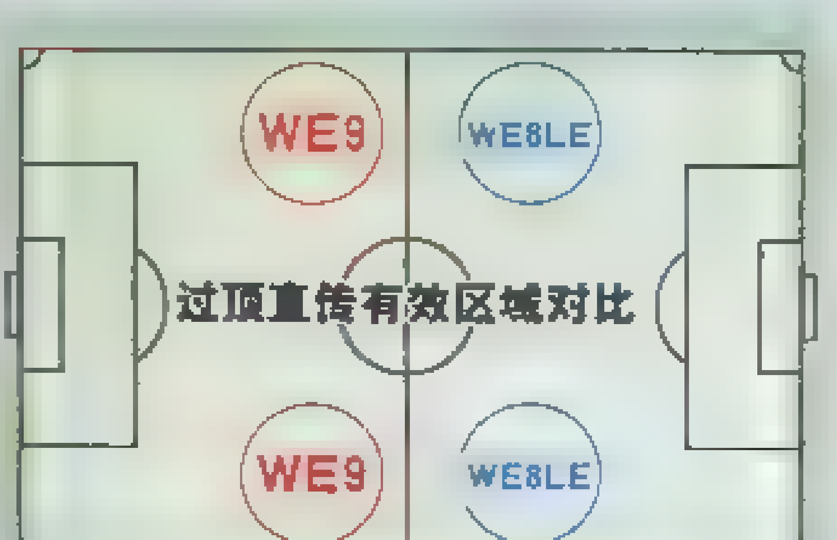


① 出球的时机是一个问题，我们需要确定在传球的线路上有一个相对静止的目标物，这也是本作中传球的一个误差区域所在。如果向水平方向直接按×传球，而该路线上又没有接应球员的话，这实际上是用×来行使△的功能，系统会自动地进行“多余的”校正，很遗憾这在“《WE》系列”中是一个长久未能解决的问题。

② 特技的影响逐步提升，拥有“脚外侧(アウトサイト)”和“一脚触球(タイレクトプレイ)”这两个特技的球员在应付同样情况时的传球精确度相对要好一些。

过顶直传

由于L1+△的飞行轨迹的弧度变大，这一类自动传球的力度也无法调整，所以经常会出现落点太远，偏差严重的情况。在系列前作《WE8LE》中，两侧的过顶直传可以说是比较有威胁的传球。而在本作中，它的适用范围被缩窄了。一般在过半场后传的球，现在要在过半场前就出脚。这其实是一个意识习惯的问题，习惯后所造成的影响就可以忽略不计。



PASS 2 出球的时机

关于出球的时机这方面的问题虽然已是老生常谈了，但是在《WE9》的传球有变化的同时，还是有必要再三强调的。在《WE9》中△貌似是被削弱了，但其实是更为讲究对出球一瞬间的传跑时机的把握。在《WE》中，大家最为关注的肯定是△塞身后的效果。所以我们必须明确的一点是：

出球的时机—空切的时机

其实，出球的时机就是玩家对于接应球员空切形势的观察。我们可以通过小地图中攻守两方的圆点是否重合来作为判断空切形势的有效手段。体现在较近距离的游戏画面上，就是攻方球员突然加速启动向守方球员的身后插入，这也是阅读比赛能力的体现之一。

PASS 3 肋部——危险的区域

无论是4后卫还是3后卫的防守，肋部都是一个最危险的区域。4后卫是体现在同一侧的边卫与中卫的结合部区域，而3后卫则是左右两侧中卫身旁，也就是2边前卫身后的区域。在肋部区域反复边中结合地倒脚，或者通过大范围转移都能够在肋部制造直传身后的绝佳时机。



▲4后卫的边后卫与中后卫之间，3后卫的边前卫与中后卫的身后，都是危险的肋部区域。

PASS 4 特技的化合作用

在谈这一点前，先让我们来了解三个特技的概念：

传球手
作为最后一传直接助攻时的直传，拥有该特技的选手能够把握住正确且绝妙的时机。

空切
拥有该特技的选手会积极插向守方防线身后，可谓危险与机遇并存。

反越位
在越位线上寻找良好的位置，是前锋在运动战中的选位能力的体现之一。

当明确了以上三个特技的概念后，我们就可以把自己所使用的球队中拥有相应特技的选手尽量放在同一侧，至少保证是在自己的主攻或反击线路上。因为特技的作用在《WE9》相对来说比较明显，所以我们应该尽量利用系统配置的优势来为自己制造传切的机会。

各国家队的攻击组合

国家	左侧	右侧
意大利	蒙特拉+卡萨诺	吉拉迪诺+托蒂
英格兰	鲁尼+乔科尔	欧文+贝克汉姆
荷兰	罗本+范德法特	范尼+范博梅尔
西班牙	劳尔+哈维	华金+德拉佩纳
德国	波多尔斯基+恩斯特	阿萨莫阿+巴拉克
法国	亨利+达罗森	久利+佩德雷特
阿根廷	埃马尔+达历桑德罗	萨维奥拉+里克尔梅
巴西	阿德里亚诺+卡卡	罗纳尔多+罗纳尔迪尼奥

©2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas Salomon group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI ... KONAMI ... Konami Computer Entertainment Tokyo

结合实用阵形谈传球

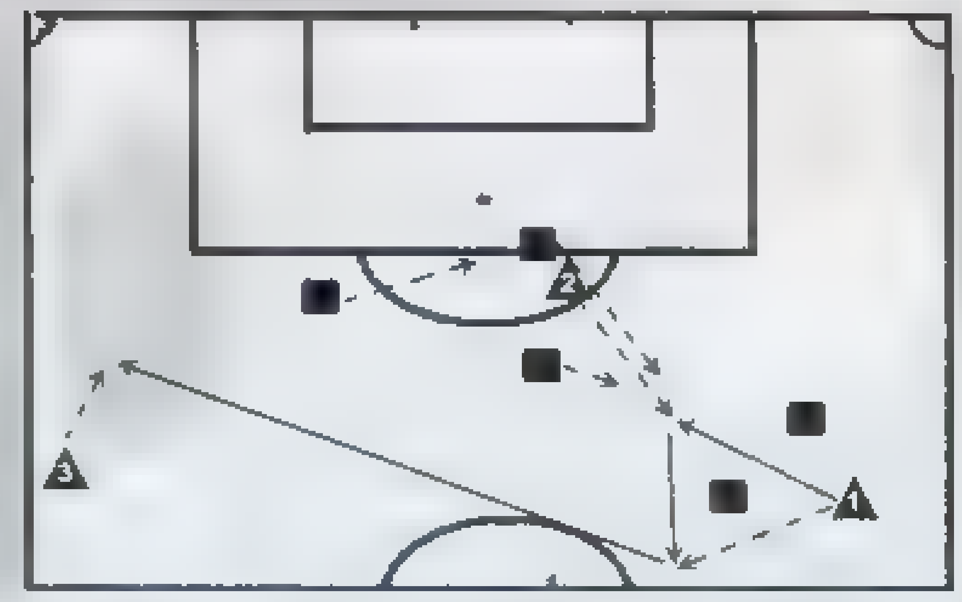
阿迪：各位读者朋友，大家好。这一期我们的胜利十一人实用技术为大家请来了ESWC(电竞世界杯)中国预选的全国冠军，来自重庆的陈大伟选手。

大伟：非常荣幸能够在UCG上与大家一起交流《WE》的心得。

阿迪：在《WE9》发售后，大部分球迷玩家在传球上遇到的问题是最多的。不知道大伟你对于《WE9》的传球有什么看法？

大伟：的确是有这方面的问题，所以这期我主要想和大家聊一下的是个人比较擅长的2种阵形及其传球的方法、特点与战术。

阿迪：那么事不宜迟了，接下来就由大伟结合实用阵形来讲解一下本作的传球。

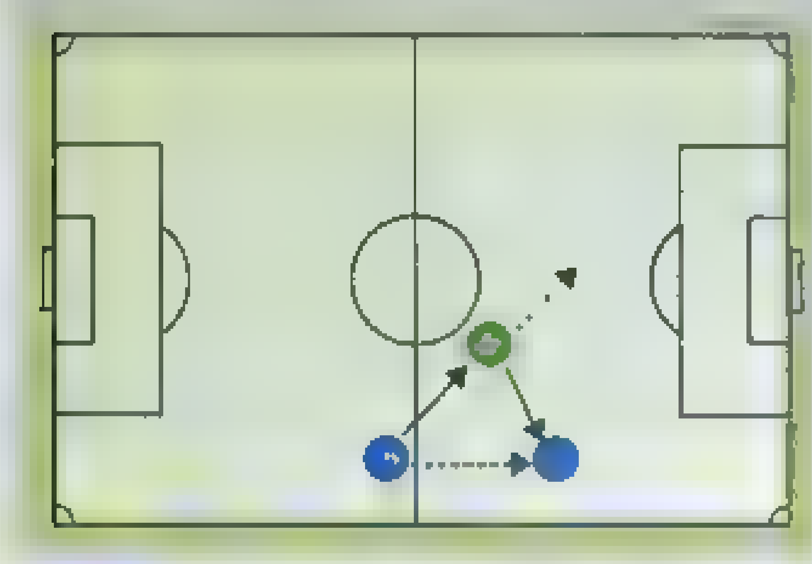


PASS 1 442的边中结合及传球

现代足球强调的打法是边路和中路的有机结合，强调多层次、多点的进攻套路。笔者认为《WE9》做到了这一点。以下将从《WE9》的具体阵形来说明一下

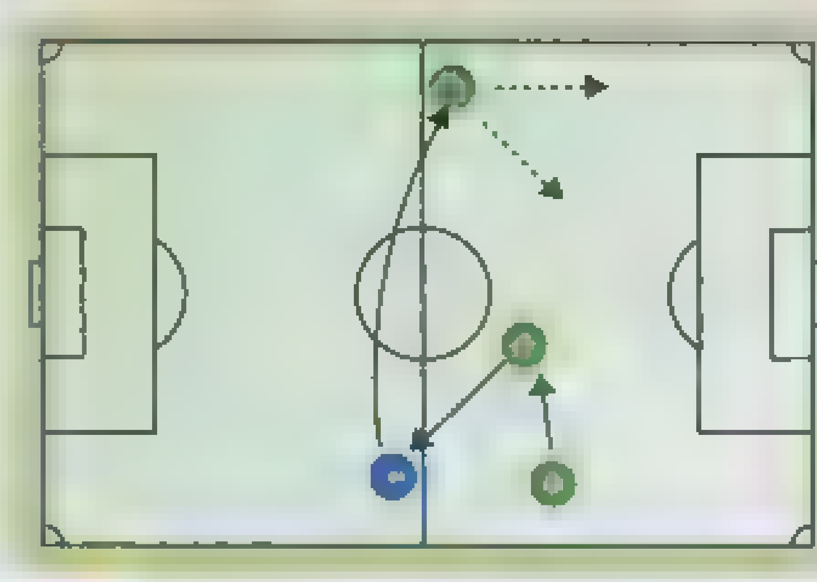
一般来说，大家可以选择快速设置战术中的边路突破。因为《WE9》的整体速度偏慢，远没有《WE8LE》那么流畅，而且人直传的威力有所削弱，所以大家可以比较放心地使用边后卫助攻。如果边后卫回防不及的话，可以坚决采取战术犯规。《WE9》对于犯规的判罚尺度比较严格，这对于适当使用战术犯规有了很大的便利。这个阵形的进攻发起点其实不是前锋，最主要应是两个边前卫。后卫拿球时，在观察形势后再决定往哪个边分球。而边前卫拿球后的选择较多：

①拿球后直接突破对方边后卫的防守，然后下底。下到底线时可以选择点三下○传中，或者点两下○传中。近点有人的话，也可以偶尔传一下○。《WE9》的头球比起《WE8LE》强了不少，可以多尝试一下传中。如果抢点技术不是太好的玩家，可以多观察小地图，看到前腰在积极插上的话，就可以短传给前腰。前腰在往前带的过程中如果前面没有补位的后卫的话，可以果断选择起脚远射，力量在三分之一或者四分之一为宜。



②边前卫拿球后可以和前腰打二过一，这样边前卫就会往前插，前腰可以在看到空当后直塞给边前卫。同时还有一种选择就是前腰可以虚晃一枪，让对手以为要传给边前卫，实则是自己往中路突破。

③如果前面两种办法都不奏效的话，此时可以控制一下节奏选择回传给后卫，再由后卫进行大脚转移。把球交给另外一边的边前卫再发动进攻。《WE9》的长传转移球很重要，转移过后的边前卫所面对的空间会非常广阔，选择的机会也比较多。建议442A阵形可以多进行大范围转移，而且攻势不宜太急，我们需要耐心控制节奏。当找到空档时，一切自然水到渠成。



④这一点就是边前卫和前锋之前的衔接。边前卫依据场上的形势，如果对方后卫对我方前锋盯人不紧的话，一般当小地图上的点重合之际就应该抓住机会把球传给前锋。前锋在接球之前使用强制移动，就会比后卫先一步拿到球，这个时候前锋一般会有两种选择：第一种就是拿球直接射门，最好是调整步点后使用利足射门；第二种是和其他球员打撞墙式二过一，中路突破后再强行射门，这时推荐使用R2键的脚内侧射门。

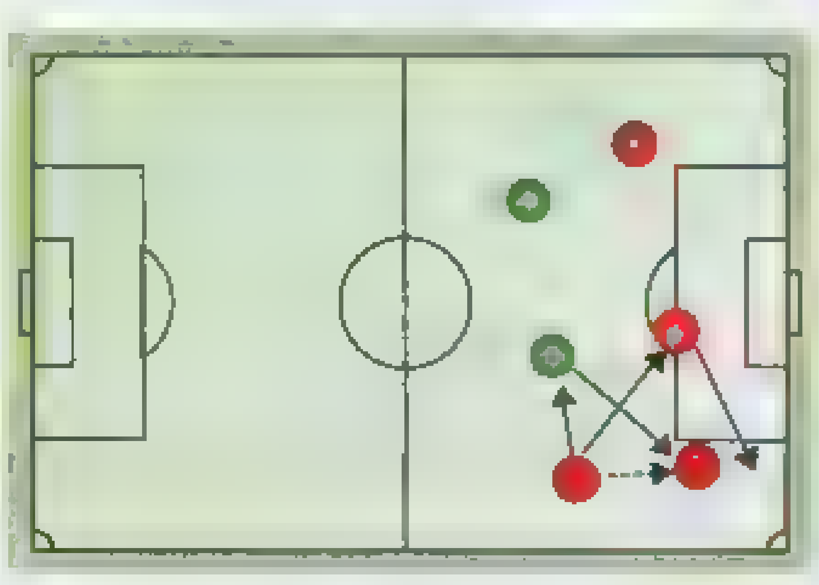


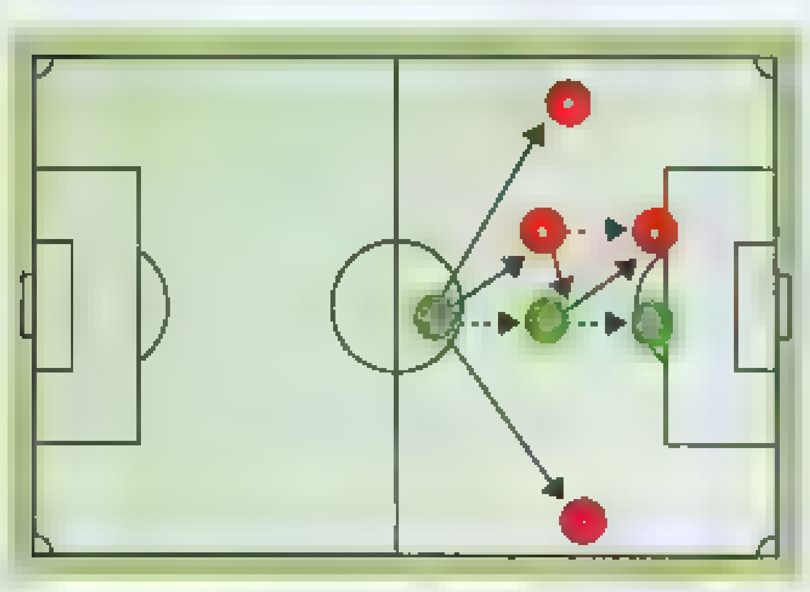
PASS 2 433的快速反击及传球

这个阵形可以选择快速设置战术中的防守反击，比较适合初级玩家使用。这个战术的精髓就是在防守稳固的前提条件下，可以稳守打反击，而且要多多使用二过一。433A的发起点在于两个前腰，以及两个边锋。前腰拿球有几种传球方法：

①根据场上形势选择分球给任何一侧的边锋，然后边锋再利用速度突破边后卫后传中，这是一个相对比较简单的方法。

②拿球后和前锋打二过一，这个时候前腰就会往前插，与此同时前锋就可以使用强制移动，这样前锋就可比后卫先一步拿到球。然后前锋和前插的前腰再次打二过一，这样多半会造成守方阵型的混乱。相信有不少玩家打二过一的频率非常高，推荐可以多加利用这种办法。





433A的两个隐形进攻发起点在于两个边锋，边锋拿球时可以选择和前腰或者中锋打二过一，这时边锋就充当了一个进攻发起者的重要作用。二过一后边锋就会前插，制造边路突破的空档会比较空阔，不像中路那么密集。边锋突破后可以直插对方的心脏地带或者下底传中，这样就会使边锋这个位置的威胁显得相当大。边锋在传中的同时要注意观察小地图，如此一来中锋在前插的时候头球命中的几率会提高很多。

传球的时机就是意识



[illegible]



&3DM-SM

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 第3次超级机器人大战α

日版 | 游戏原名：第3次スーパーロボット大戦 終焉の銀河へ

无限使用消耗型强化部件

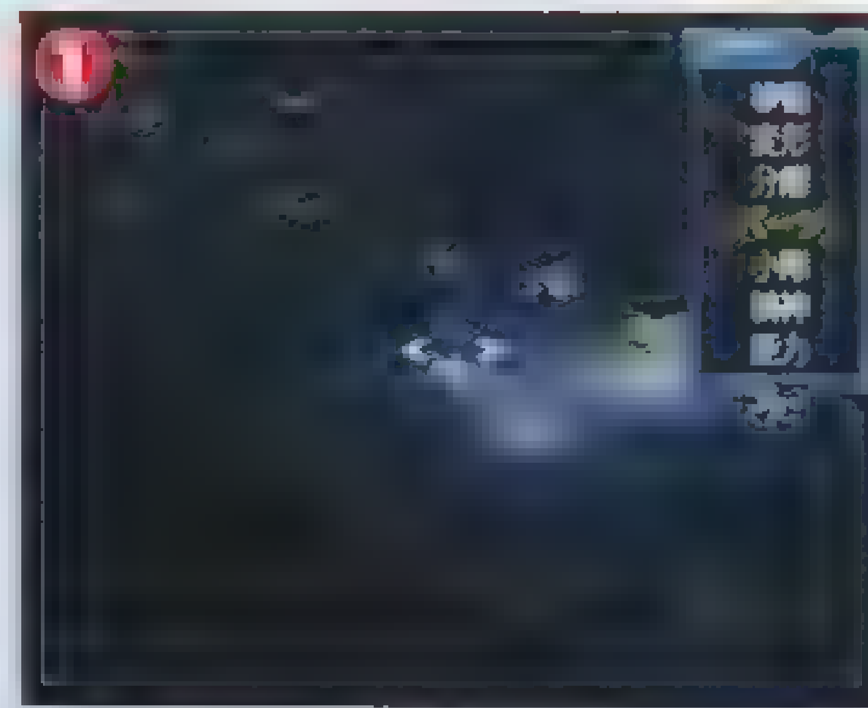
这个BUG的实用性非常高，堪称"机战"史上最强秘技之一！"机战"老鸟一般是不会使用消耗型强化部件的，不过这些消耗型强化部件的作用很大，HP、EN、弹数、SP都可以用它们来回复。有了这条秘技后，一队通关不在话下！具体方法请往下看

假设一队中有A、B、C、D这4台机体，其中A是队长机。首先在A机的第一格装上一个使用条件容易达成的消耗型强化部件（记为部件A1），然后在B机的第一格装上任意一个消耗型强化部件（记为部件B1），在B机的第二格装上你想要无限使用的消耗型强化部件（记为部件B2）。这样在战斗中，当可以使用部件A1和部件B2的时候，先将光标指向部件B2，然后按×键退出，指向A机按○键用光标指向部件A1，此时你就会发现部件A1并未被选中，而下面却依然会出现部件B2的解说。此时再按○键就可以无消耗使用部件B2了！

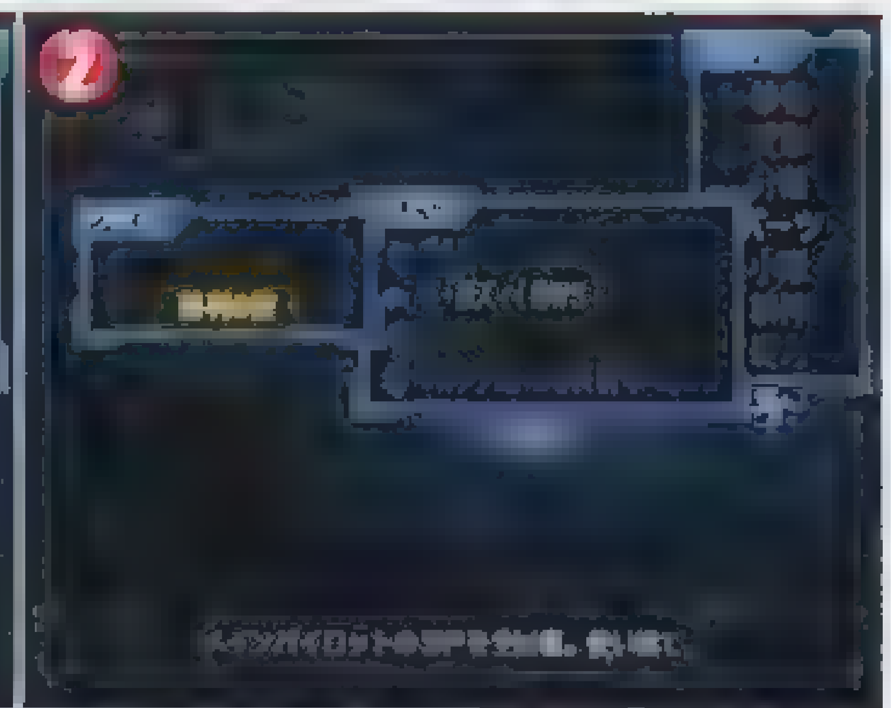
此法对于C机、D机也依然适用，只是C机、D机的部件摆放要遵循和B机一样的原则，而且最后也要用光标指向部件A1才行。可能光看文字很难理解，下面我们就举实例来进行说明吧！

A机	全装甲ZZ高达	第一格：OVAのコロッケ
B机	リ・ガズィ	第一格：リペアキット 第二格：胜利の键
C机	メタス	第一格：リペアキット 第二格：胜利の键
D机	v高达HWS装着型	第一格：リペアキット 第二格：胜利の键

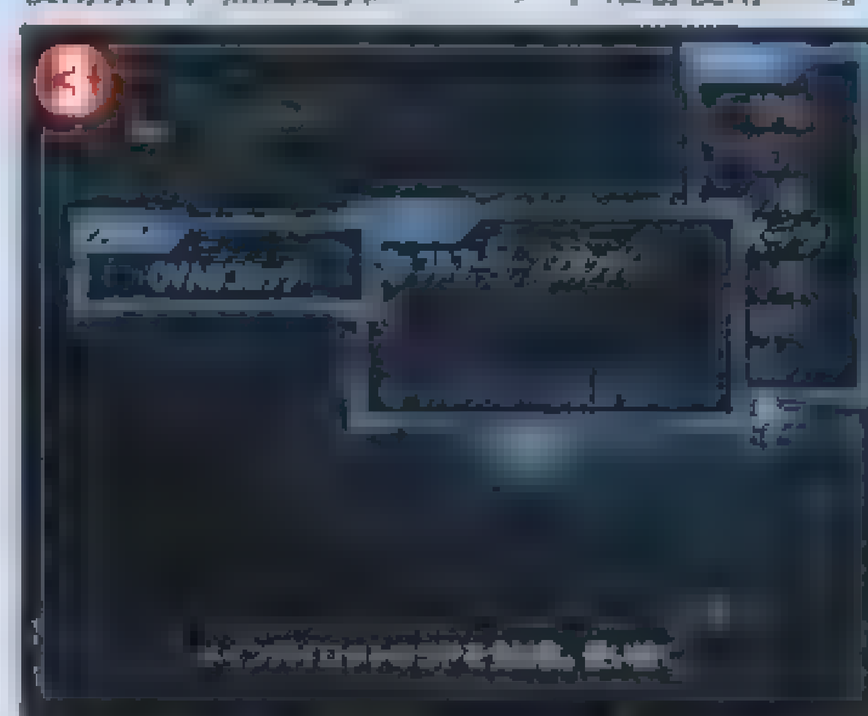
使用此秘技时，如果在各机体上装上其他零件的话，有可能会失败，为保险起见请大家先自行测试一下。不过就算不装其他零件，光是无限SP就已经足以横行天下了！



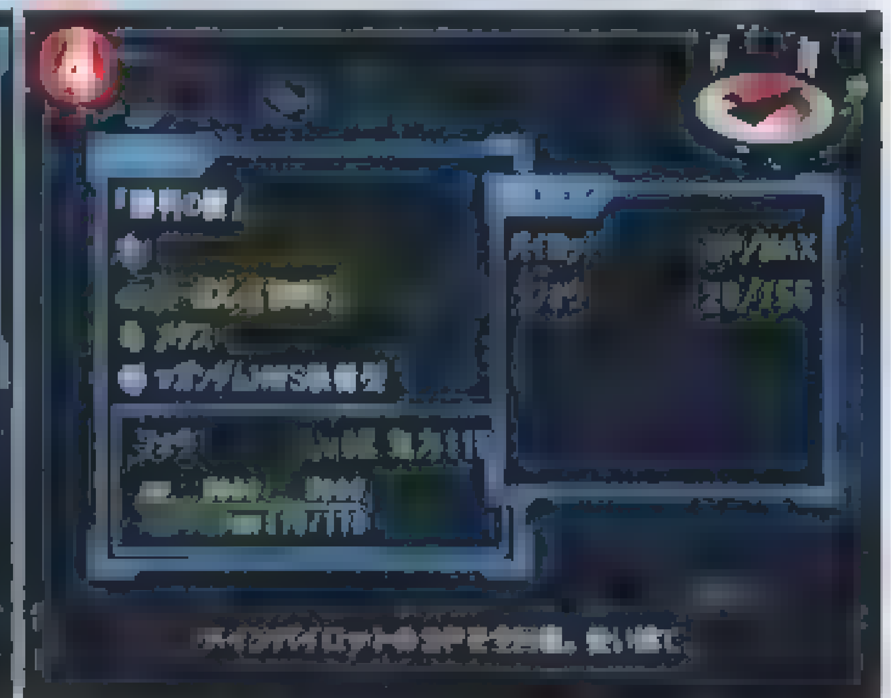
▲第一回合先狂用精神，这样就满足了OVAのコロッケ（部件A1）和胜利の键（部件B2）的使用条件，然后选择"パーツ"，准备使用BUG。



▲进入"パーツ"选项后，将光标指向リ・ガズィ身上的胜利の键，此时画面下方会出现胜利の键的作用解说。注意此时要按×键退出！



▲然后将光标移向全装甲ZZ高达，并按○键进入，此时会看到：OVAのコロッケ并未被选中，而下面却出现了胜利の键的解说。



▲不管这些，只要按○键进入，就可以无消耗使用胜利の键了！而且选定后还可以自由选择使用对象，实在是太方便了！

PS2 雷电III

日版 | 游戏原名：雷电III

通关特典

只要将游戏通关一次，就可以开启BOSS RUSH模式。除此之外REPLAY&GALLERY里的イラスト鉴赏和机体鉴赏也会开启。

无输通关法

这个游戏最厚道的一点，就是无论以何种难度通关，都可以获得通关特典。而本作的最低难度是练习难度，在此难度下敌人是不会开火的。这可真是闭着眼睛也能通关了！

调了一个练习难度后装模作样地"苦战"了20分钟，以无伤战绩圆满通关！

PS2 火影忍者 漩涡忍传

日版 | 游戏原名：NARUTO ナルト うずまき忍伝

读盘时的消遣

在游戏的LOADING画面中，右下方会有一个不停回旋的木之叶LOGO和NOW LOADING字样。这时玩家只要不停地转动十字键或者左摇杆，那么从LOGO中就会掉出一个查克拉玉，也算是读盘时的一种消遣方式吧！

这种秘技虽然没什么用，但确实能够起到打发无聊时间的作用，所以越来越多的游戏都采用了这种设定。

GBA 金色的卡修 卡片大乱斗 GBA

日版 | 游戏原名：金色のガッシュベル THE CARD BATTLE for GBA

隐藏人物出现方法

游戏中隐藏着3个强力角色，满足特定条件就可以与之对战。具体方法如下：

ビクトリーム：在研究所的机器内输入如下图所示的图案，地图上就会出现商店街大道。在这里就可以与ビクトリーム对战了。

ブラゴ：将故事模式通关，这样会出现新规则"魔本3"。在此规则下战胜任意一个对手，地图上就会出现高级旅馆。在里面就能与ブラゴ对战了。

キレ魔：收集200张卡片，然后前往研究所即可与之对战。

ビクトリーム的超必杀术"チャーグル・イミスドン"相当强劲！



脱狱潜龙 清算

美版 | 游戏原名：Dead to Rights:Reckoning

开启全部隐藏要素

在输入名字时如果输入DoggieStyle，就能开启全部隐藏要素！

看来《脱狱潜龙》系列的开发人员一定很喜欢狗狗。

小死神

美版 | 游戏原名：Death Jr.

全武器&武器升级

在游戏中先暂停，然后按住L+R键，输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○。

弹药加满

在游戏中先暂停，然后按住L+R键，输入△、△、×、×、□、○、□、○、↓、→。

无敌

在游戏中先暂停，然后按住L+R键，输入↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△。

弹药无限

在游戏中先暂停，然后按住L+R键，输入△、△、×、×、□、○、↓、○、←、↓。

又见Konami经典秘技！

水银

美版 | 游戏原名：[Hg]

投稿人：河北 唐今映

开启所有关卡

在主菜单选择双人联机模式，然后在签名处输入hg?，再快速退回主菜单。之后开始正常游戏，在选关画面中同时按住L+R键不放，再按下SELECT键就可以开启全关卡了。

游戏发售前暴扭非常期待这个游戏，不过玩过之后他就……

PS2 泪之指轮传说系列 贝里克物语

日版 | 游戏原名：Berwick Saga

全部家具的效果一览

终于弄到家具的全部资料，总算可以为本作的研究画上句号了。

名画《希望》	主角的回避+3
鸟の置物	主角的命中上升13%（仅限于对手在森林地形时）
大きな绒毯	主角的特技"连续"的发动率上升10%
名画《复活》	主角附加特技"武器手入"（画面上不会显示）
剑の壁挂け	主角的"剑"技能容易上升
白磁器の花瓶	雇用女性佣兵时的好感度从0.5上升到1
シカの壁挂け	主角的致命回避率上升3
盾の置物	主角的盾发动率上升10%
コッファー	最初能获得速さの秘药，之后随机获得ポーションI（5%几率）、ポーションII（15%几率）、ポーションIII（80%几率）
豪华なベッド	主角升级时HP成长率增加10%
宝箱	最初能获得ルーンナイフ，之后随机获得珠宝（20%几率）、金货（30%几率）、银货（50%几率）
タペストリー	主角的特技"指挥"的效果范围增加一格

电子竞技场 ESPORTS ARENA

电子竞技之精髓所在

栏目主持：阿迪

阿迪道场

好久不见，大家久违了。电子竞技场上期因为杂志页数安排的关系暂时"停摆"了一期，这次趁着合刊的势头一次性为大家送上1篇技术性研究和1篇街机评论。前者是对国内有很高号召力的"《格斗之王》系列"的最新作《格斗之王NEOWAVE》的研究，后者则是紧跟潮流对结束不久的日本街机展2005进行更为深入的评论，作者DieGame对国内街机领域的关注将使这篇评论文章立足于国内街机玩家的角度去发掘观点。好，闲话不多说了，就让我们立即进入电子竞技场吧！



以小搏大的杀伤力

《格斗之王NEOWAVE》HEAT模式研究Vol.1

文 KYO(T)
编 阿迪

这次的研究先为大家送上7个人物共8套HEAT模式的连续技，如何借助新的系统特点使自身的打法威力更大，希望下面的研究应该就能够为你带来一些帮助。招式中的数字请参看上方的对应表。

草雉京

跳重脚→站重拳→八拾八式(3C)→七拾五式・改(26DD)→HEAT→轹铁(624B)



简评 七拾五式・改的第二脚尽量慢出，这样在其之后的HEAT和轹铁的时间就会比较充裕。

MAXIMA

M4型BAYPER炮(24A)[COUNTER]→前冲HEAT→M9型试作MAXIMA导弹(3C)→M19型架桥轰(623D)



简评 这招非常简易，实用度也是满分。

大门五郎

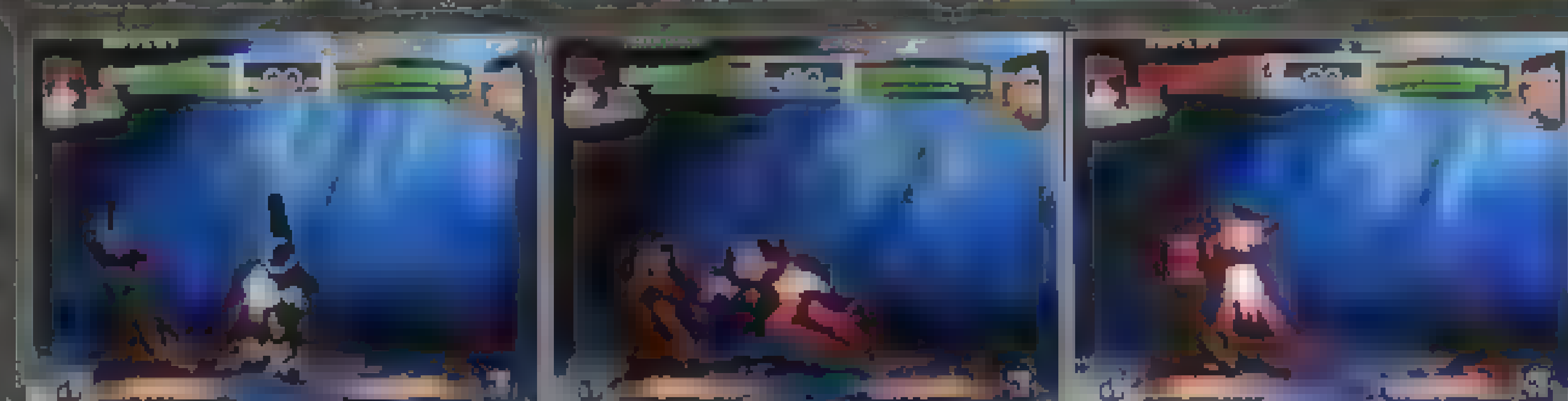
头上拂(3C)→超受身(24B)→HEAT→地雷震(623A)



简评 这套连续技的总体难度不高，用根返(26B)代替超受身(24B)的话会更容易一些。

八神庵

百合折(跳4B)→蹲轻拳→屑风(6246A/C)→前冲HEAT→重拳



简评 关键在于掌握前冲时的HEAT和重拳的节奏。

K'第一式

热板机(26A)→第二形(6D)[对空成功]→HEAT→热动(2626A)



简评 比较实用的套路，要注意的是热板机第二形要完全收招之后才能输入HEAT和热动的指令。

WHIP

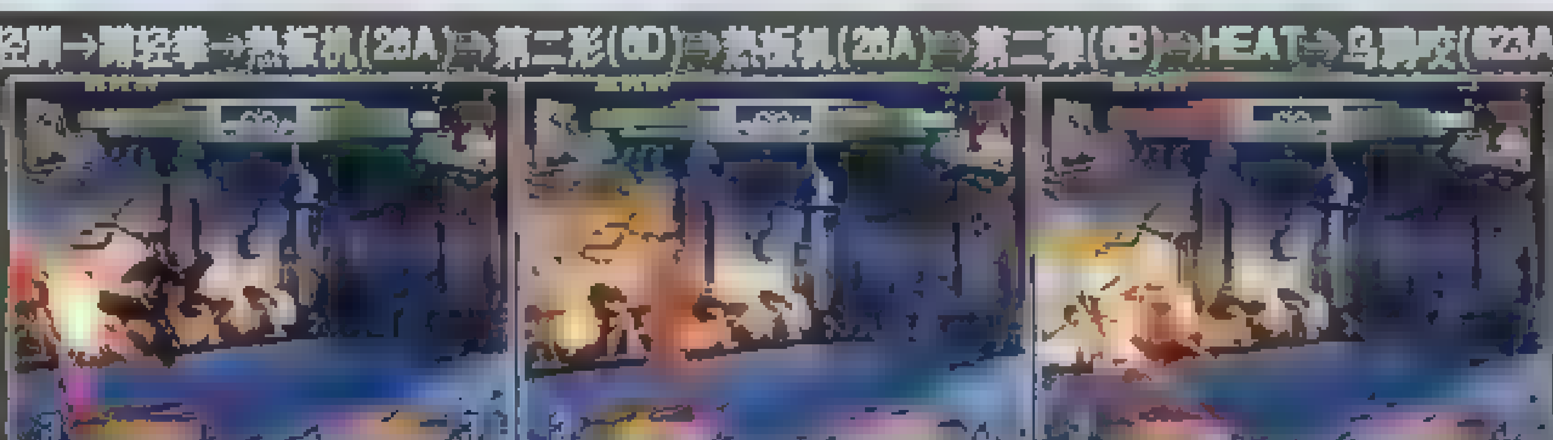
力量射B型：代号力量(624B)→HEAT→跳重脚→站轻脚



简评 难度较高，起跳以及HEAT、重脚的节奏是关键。

K'第二式

蹲轻脚→蹲轻拳→热板机(26A)→第二形(6D)→热板机(26A)→第二弹(6B)→HEAT→乌鸦咬(623A)



简评 K'的第二式是这次研究里难度最高的连续技了，关键是发动HEAT的时机只有一瞬间，所以较难掌握。

薇思

跳跃大外割(24D)→HEAT→强袭(24A)→悲观厌世者(426A/C)



简评 比较实用的连技，操作的难度和对时机的把握也算适中。



近在身旁 远在天边

记第43届日本街机游戏展

文 DieGame 编 阿迪

由JAMMA(日本街机工业协会)、JAPEA(全日本游园设施协会)主办，备受街机业界瞩目的第43届AMUSEMENT MASHINE SHOW(以下简称为AM SHOW)已于9月1日至3日期间在日本东京的幕张MESSE会场圆满举行。与TGS(东京游戏展)不同，会展展出了日本街机游戏业界各类娱乐设施的最尖端产品。在传统的街机游戏展区，可以看到充分反应IT时代特征的利用卡片、网络构成的大型筐体街机游戏逐渐成为游戏开发商青睐的主流产品。在游戏技术层面上，最新的CG、虚拟真实技术、立体声系统被广泛应用，使街机娱乐设施拥有了更富临场感的画面和音乐，从而区别于家用游戏环境。在玩家较为关心的街机游戏方面，一共有Cave、Capcom、Namco、世嘉、Taito等23家厂商携大作参展。然而在这一切中，关乎国内街机业界、游戏玩家切身利益的东西有多少呢？带着这些问题，让我们以目前流行的网络论坛形式来一窥AM SHOW的究竟吧。

第43届日本街机游戏展主题论坛

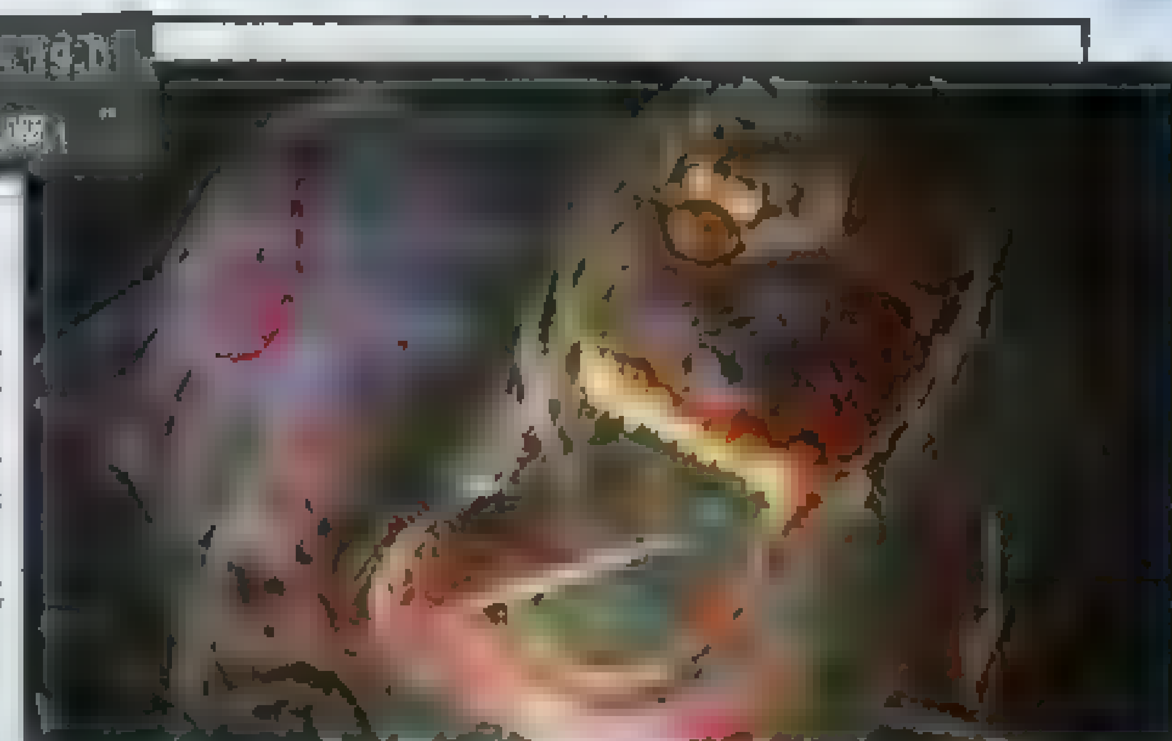


时间在缓慢地流逝，没有机会亲临现场的人只能紧张地刷新着论坛的页面，生怕错过什么头条新闻，距离答案的揭晓只有十几个小时了。当晨光再次撒满东京湾时，一场大型娱乐设施业界的盛会将在与迪士尼乐园隔湾相望的千叶市幕张MESSE会议中心拉开帷幕。第43届AMUSEMENT MASHINE SHOW——是展示处于世界领先地位的日本娱乐产业综合实力的博览会，是各大游戏厂商发布最新产品的舞台，更是彰显实力与残酷竞争的角斗场。

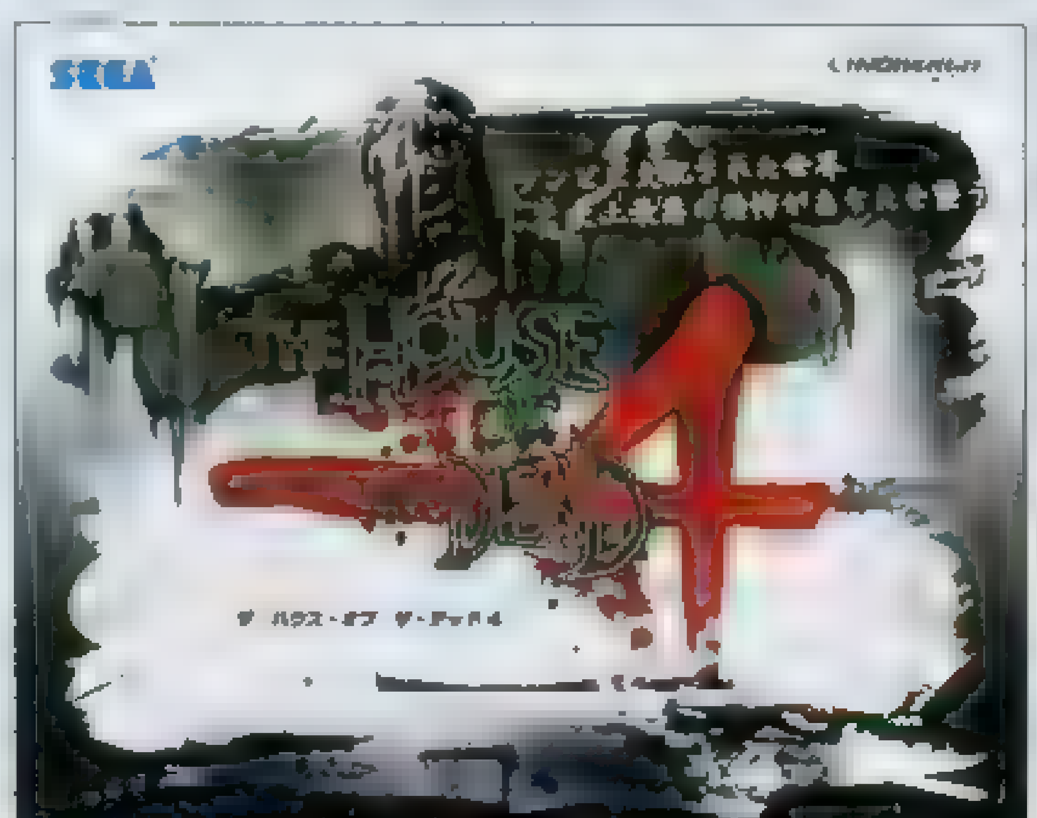
31日晚，某尚未发售的游戏杂志周刊的一页扫描图在网络上流传开来，早早地掀开了本次AM展神秘的面纱："大新闻！9月1日在幕张MESSE举行的第43届AM展上世嘉公布了新一代街机基板'LINDBERGH'，同时公开的还有在此基板上开发的5款游戏，其中包括3D格斗游戏的最新作《VIRTUAL FIGHTER 5》！"正所谓眼见为实，在这之前世嘉公布的参展游戏名单中《VF5》并未在列，而一些海外网站的"VF5确定参展"的消息又令人将信将疑。终于，在这页仿佛通过时间隧道提前来到的白纸黑字面前，VF FANS悬着的心总算可以踏实下来了。





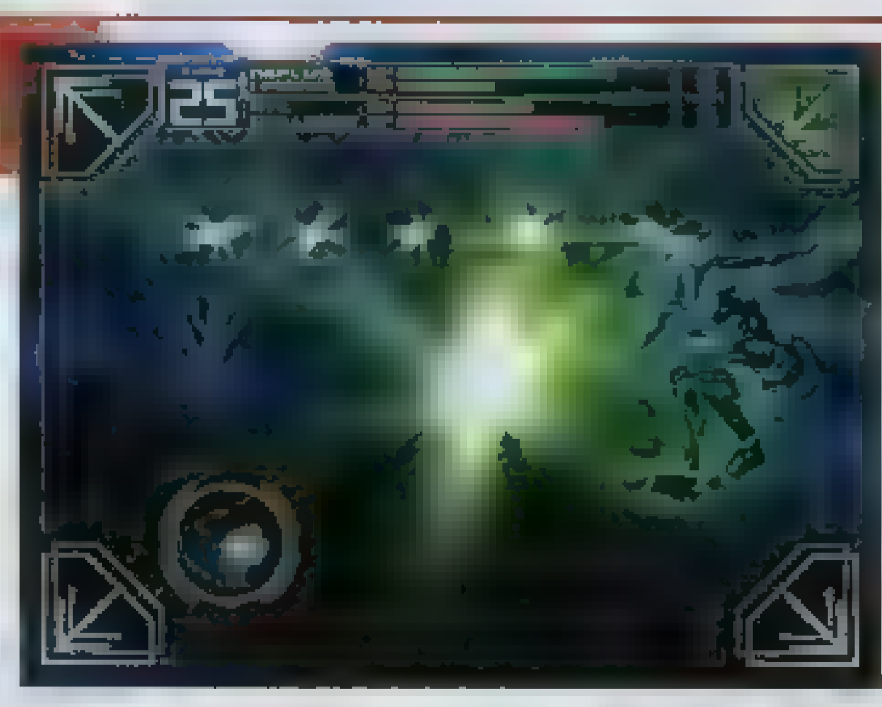


不愧是IT时代，至9月1日中午，展会当天世嘉展区播放的新基板"LINDBERGH"基板及新作介绍录像已开始在网络传播。虽然画质有限，但仅从光枪游戏《死亡之屋4》中丧尸那令人"垂涎欲滴"的舌头上(小编：喂，成语用错啦，应该是"毛骨悚然")，便不难看出这块基于PC构成的新基板的强大性能。而将这一切用在《VF5》上又会产生怎么样的效果呢？15名《VF4FT》的角色悉数登场，每人一段简单的亮相动作留给观众无限遐想的空间。这次制作方在角色的细节方面颇下功夫，手部动作的拳掌勾造型分明，表情更是丝丝入扣凸现个性。但是归根结底对格斗游戏最重要的还是实际操作。"进化"尚未成功，世嘉仍须努力。此外，事隔18年再度登场的飞行模拟游戏《冲破火网》、网球游戏《VR网球3》也给现场观众带来了深刻的印象，其中网球选手脸部特写的镜头甚至得到了比《VF5》更高的评价。很可惜，以上四款新基板的新作仅以影像的形式展出，未能得见游戏的庐山真面目，在试玩区惟一能玩到的一款"LINDBERGH"作品竟然是…… 请接着往下看。

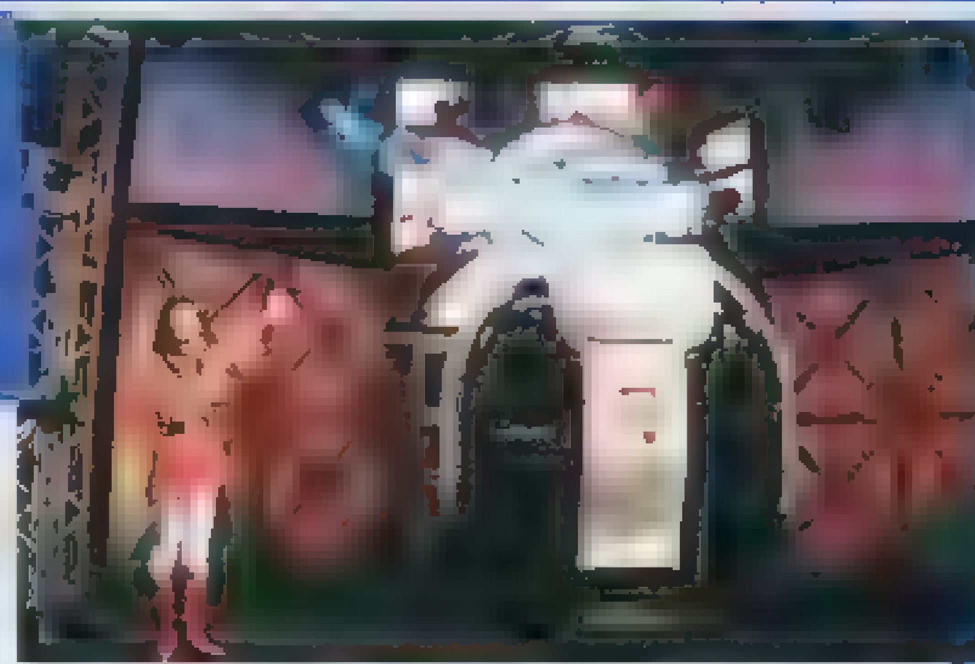


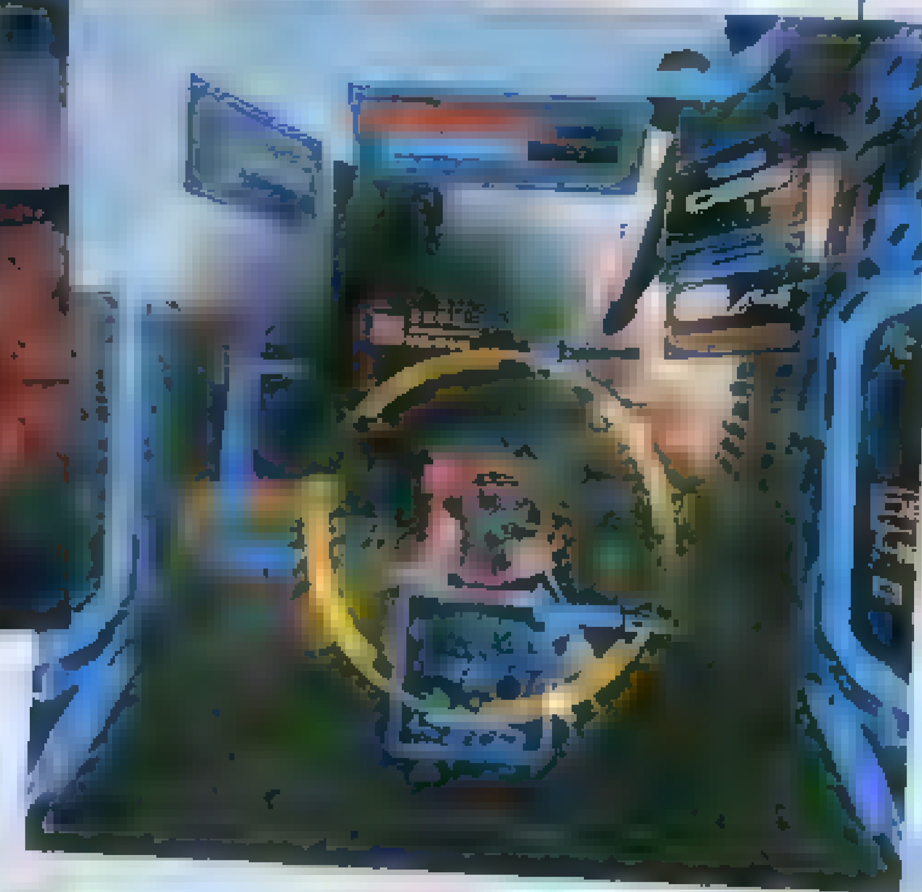


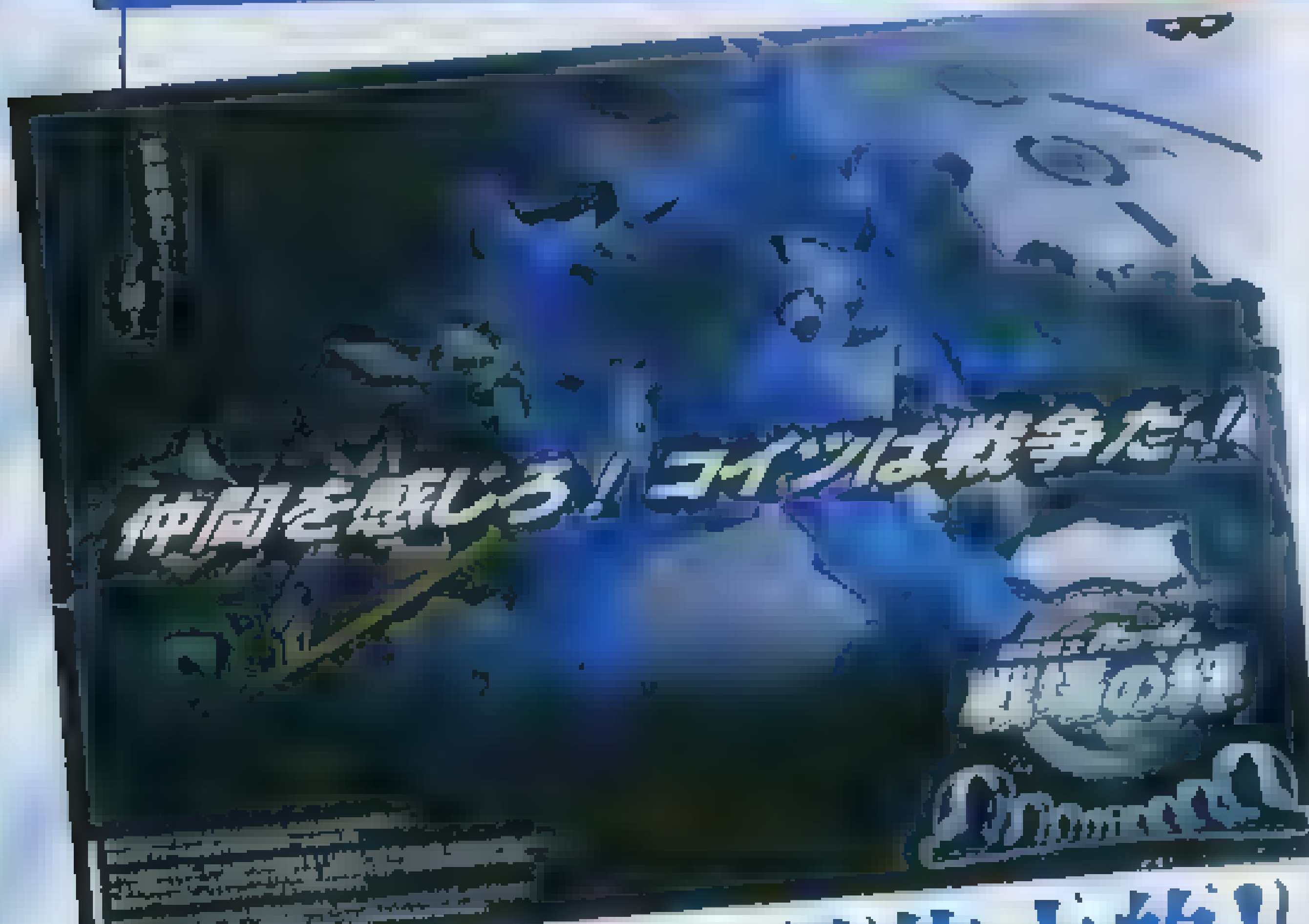




当观众排完长队来到世嘉试玩区某游戏的机台前时，映入他们眼帘的是一台站立式筐体，除了游戏屏幕和投币口之外，别无他物。这是著名游戏制作人铃木裕操刀的又一天马行空之作"PSY PHI"(音：赛法伊)。29英寸的触摸屏，便是这款动作射击游戏惟一的操作平台。玩家通过点击屏幕上的某一点控制角色射击、点击屏幕四角的标记控制角色移动，通过重复点击屏幕某一点可以向该方向连射，如果在屏幕上划过一道弧线便可发射弧形的弹幕。新奇的理念是否能成就又一个游戏发展史上的里程碑？为业界贡献了"《VF》系列"的铃木裕能否从此颠覆传统游戏的操作方式？其实，这些并不重要。重要的是从这款游戏上，可以看到勇于突破传统的创新精神。这，才是世嘉！







战士的友情是最伟大的！

由Banpresto发行、Namco销售的半球幕座舱式战术组队对战式游戏(好长的定义……)《机动战士高达 战场的羁绊》堪称本次AM展的大手笔！上下左右180度的视野，外加使用了全景光学再现技术，使得玩家在游戏时有非同一般的临场感。在相邻的Banpresto与Namco展区中，八台筐体沿过道分成两组，Banpresto侧的4台为“联邦军”，Namco侧的4台为“吉翁军”，两边的玩家可以展开4对4的大场面战斗。在目前开发度仅30%的阶段便有如此效果，正式完成后最大8对8的对战景象更是难以想象。另外，在Banpresto试玩区里的格斗游戏《超龙珠Z》也成为一大看点。该游戏的开发公司Craft&Master，是由原Capcom第一开发部的“街霸之父”船水纪孝单飞后一手创立。卡片、育成等一系列元素，再加上漫画原作角色的强大魅力，它们在船水纪孝手中究竟会融合成怎么样的一种游戏形态呢？





所谓“像Namco那样的努力”想必就是指《铁拳5》了。本次AM展上Namco展区游戏方面的重头戏之一，就是《铁拳5》的最新版本“DARK RESURRECTION(暗之复苏)”。在今年夏天刚刚升级至5.1版本不久，“《铁拳》系列”便有新作出炉，这对于玩家来说是个好消息。有趣的是，在新一轮的3D格斗游戏的两大派系竞争中，与几年前相比世嘉和Namco的位置发生了微妙的变化。学习与被模仿、追赶与领跑，经过了多年的较量，双方之间的影响必然是相互的。但是，与其无休止的对立，不如携手共同发展，相信这也是是大多数玩家的心声。



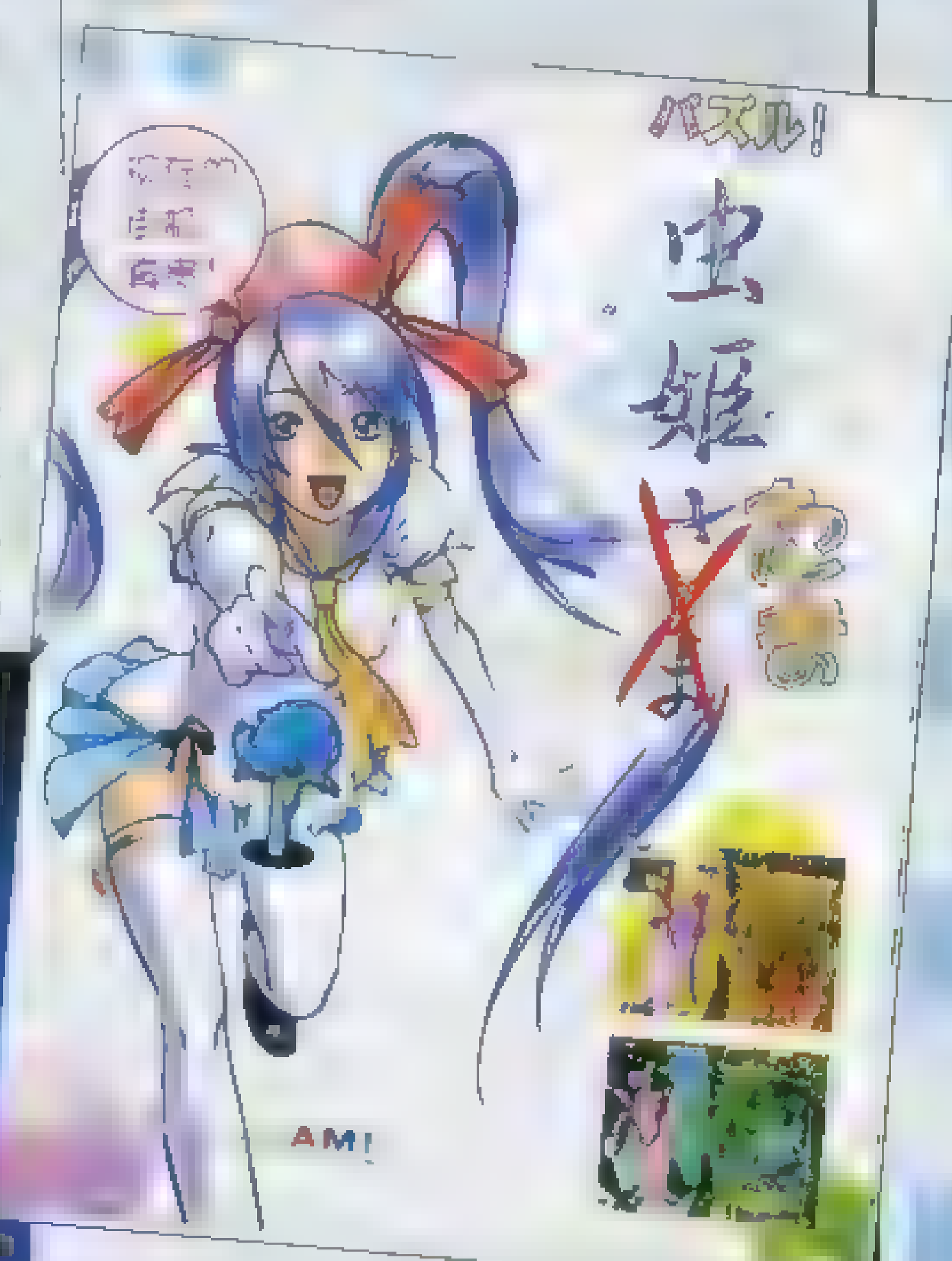
▲在《合金弹头6》里，拉尔夫与克拉克终于携手走上战场。继FC时代的《怒》之后，黄金搭档重生。

其他游戏还有《世嘉高尔夫俱乐部》、《QUEST OF D》两款游戏的最新版本，SNK招牌动作游戏《合金弹头6》，《GGX》系列的制作者ARC SYSTEM WORKS开发的2D格斗游戏《北斗之拳》，GREV制作的飞行射击游戏《UNDER DEFEAT》，世嘉的《古代王者 恐龙王》及TAITO引进、韩国D-GATE的《恐龙霸王卡片对战》，甚至PC上的FPS游戏《半条命2》也被搬上了街机舞台。

483 匿名玩家 2005/ 04(周日)02:47:36
……但是报价高达248000日元！实在太贵……
走开了……

日本的中小游戏机房经营业者尚且如此，我们国内的情况就更不容乐观。《铁拳5 暗之复苏》预计连基板的价格仍将是50万日元以上，《超龙珠Z》也比较接近这一个价位，看来只有ATOMISWAVE基板上的《北斗神拳》稍显“平民化”，单售ROM为198000日元……而世嘉新基板以及新作的价格仍是未知数，如果与新型筐体捆绑发售的话，价格可能高达100万日元！《机动战士高达 战场的羁绊》更是有预测说全16台对战筐体的售价将高达(这下真的是“高达”了……)1000万日元以上！估计照这个价格，即便设定每玩一盘投300日元，除去1元多的零头是20元人民币一局……这也难以在短期收回成本。另外由于其占地面积之大，几乎也已经超过了寸土寸金的游戏机房所能普遍容纳的空间。







也许，面对这样的国际形势，我们国内的机房经营者也应该好好计划一下了。究竟应该如何去调整经营策略，不更新游戏自然是走向没落，但是只进游戏却不懂得运作之道，也势必无法在未来越来越激烈的竞争中立于不败之地。

你有好好思考过吗

“第43届AM展结束了，的确如主办方所言，‘这是展示处于世界领先地位的日本娱乐产业综合实力的博览会’，而非我们的采购会。它展示的是处于业界最尖端的技术和产品，展示的是一种复苏后的活力，一种支持这个产业不断向前发展的生命力。也许，凭少数国内成功的游戏机房经营者雄厚的资金，买个一两套近乎天价的新作摆在那里‘填补国内空白’并不是问题。但买来之后又如何？因为无人问津便耸耸肩说这个游戏不如某97年产格斗游戏来得好，是这么简单吗？本文的意图并非旨在‘忽悠’国内游戏机房经营者去打肿脸充胖子，任何‘大炼钢铁’或‘放卫星’的行为都不能真正改变国内街机业的现状。希望通过对本次AM展的简单介绍，通过这片日本街机业界现状的一个薄薄的切片，能为我们进一步寻找国内业界问题的症结所在提供些许参考。”

这次去日本逛了几家动漫书店，卡伦住的酒店附近的那家店更是竟然六层楼都是卖动漫游戏书籍及相关周边的，几天下来的感觉就是……书太多了，就那么一点时间和精力根本就完全挑不过来呀！可恶，下次一定要多花些时间并带个大箱子来装书！

咳咳，牢骚发完，现在是正经的动漫讨论时间了。当十月来到时，日本一年两度的新TV动画狂潮也要来临了，其中《ToHeart2》、《天使心》、《舞－乙HiME》、《BLOOD》、《天堂之吻》、《蔷薇少女－traument》等都是卡伦比较关注的作品，而其他根据知名漫画或小说改编的《虫师》、《灼眼的夏娜》等应该水准也差不到哪去。卡伦会尽力将优秀的动画都介绍给各位，但由于每期只有两页篇幅，所以难免会有些疏漏。如果你非常渴求大量的动画资讯的话，还是不妨也看一下《动画基地》吧。（这、这不是广告……）



游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

动漫情报站

事件 电影漫画音乐纷纷称雄《NANA》声势不可阻挡



9月3日，广受瞩目的真人电影版《NANA》正式公映，在仅仅四天内，影片就吸引了53万4000名观众，名列当周票房榜首位，而两周内票房更是高达23亿日元。这个成绩甚至超过了前段时间大红大紫的《在世界中心呼唤爱》。除了电影领域外，8月发售的《NANA》漫画第13卷也是连续三周销量排名第一，而由中岛美嘉（《NANA》中娜娜的扮演者）演唱的电影主题曲《GLAMOROUS SKY》也在最新唱片排行榜上名列榜首。

在这两个月间，《NANA》在日本的声势只可用"不可阻挡"这四字来形容。而电影公司东宝也不肯放过这棵摇钱树，电影刚刚放映他们便宣布，《NANA》将会采用原班人马制作续作电影，预定将会在明年夏天开拍，后年上映。东宝的宣传部甚至表示："漫画还在继续连载中，只要观众们支持的话，就可能有第三部甚至第四部的出现。"

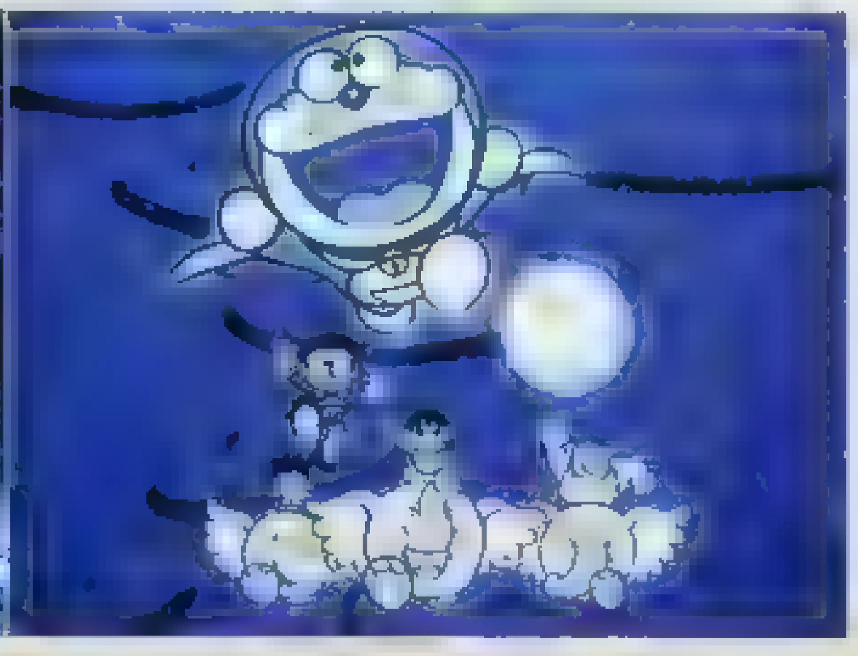
事件 《哆啦A梦》主题曲首次更换

如果你曾喜欢过《哆啦A梦》的话，那么就再去听一下那首童年时曾给我们留下无数美好回忆的《哆啦A梦之歌》吧，因为再过一个月不到的时间，这首歌便将不再是《哆啦A梦》的主题曲了……

自从1979年《哆啦A梦》播放以来，它的主题曲《哆啦A梦之歌》便伴随着不知多少人度过了快乐的童年时光，虽然时光流逝，主题曲的演唱者也改换了数人之多，但这首歌却一直沿用至今。而在二十几天后，用了26年之久的《哆啦A梦之歌》也终将成为历史。

《哆啦A梦》新的主题曲名为《连接下去吧》（ハグしちゃお），将从10月28日播放的最新一集《哆啦A梦》起登场，而演唱者则为下川理美。



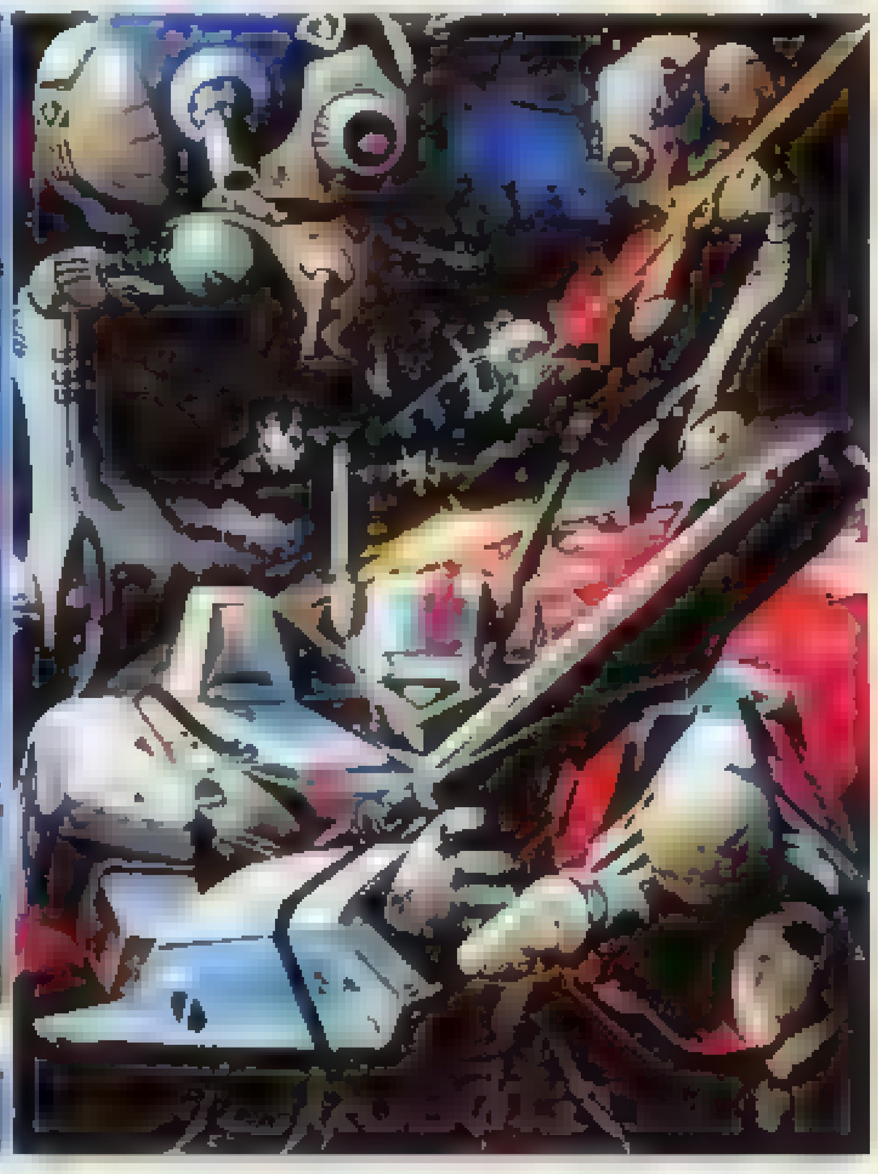


事件 《太空堡垒》获美国科幻贡献奖

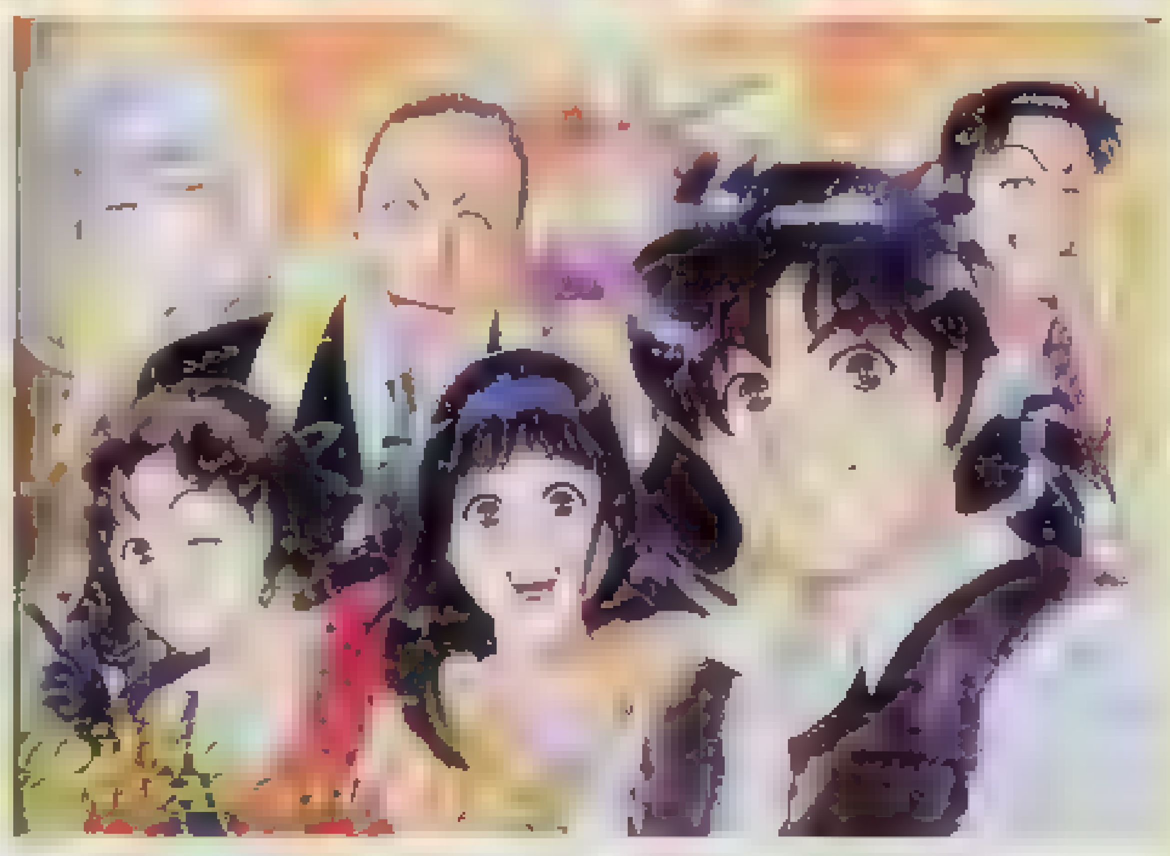
不久之前，北美洲SF（科幻）大会（North American Science Fiction Convention，Cascadia Con）和SF博物馆＆SF殿堂在8月31日举行了颁奖典礼。SF博物馆＆SF殿堂是位于美国西雅图的SF专业大规模博物馆。每年SF殿堂都会对在SF领域有贡献的人物及事件进行表彰。而此次表彰的对象则是在今年迎来了诞生20周年的《太空堡垒》。

由卡尔·梅塞克将三部完全没有关系的动画——《超时空要塞》、《超时空骑士团》和《机甲世纪》融合编辑而成的《太空堡垒》堪称为世界动画史的一个奇迹，他所创造出的是一部世界观与原来的三部动画截然不同，世界观也要宏大得多的作品。1985年10月《太空堡垒》开始在北美上映，并引起了不小的轰动。此后，本作被翻译成多种语言在世界各地播放，而其在全球范围内的影响力也大大超过了其原作"《超时空要塞》系列"。





漫画 名侦探金田一再度登场！



也许现在许多的年轻动漫迷还不知道，被称为名侦探的可不止是那个叫作江户川柯南的小鬼一个。《金田一少年事件簿》，这是当年被无数推理侦探漫画爱好者视为神作的作品，而主角金田一一的声势在当时也毫不逊色于柯南，但随着几年前漫画版的完结，这位名侦探也渐渐淡出了我们的视线。

而在不久之前，金田一终于再度复出了！而这次案件发生的场所正是这位名侦探的成名之地——歌剧院。在不久前发售的《周刊少年MAGAZINE》上，最令人兴奋的便是《金田一少年事件簿》沉寂已久的最新篇章——"歌剧院第三次杀人事件"，相信这次他的复出又会令许多推理爱好者大呼过瘾。

动画《哈尔的移动城》DVD发售日决定！



在经历了整整一年之后，《哈尔的移动城》终于将推出令FANS苦苦等待的DVD版。DVD版预定于今年的11月16日发售，分为普通版和特别收录版，以及收录了吉卜力短篇动画《吉卜力SPECIAL超短篇集》的珍藏BOX三种版本。普通版为日英双语，收录了预告片以及原作者英国作家戴安娜·韦恩·琼斯的访谈等特典，而特别收录版除了有日、英、法、普通话和粤语五种语言以及普通版的特典外，还收录了宫崎骏与法国首席漫画大师墨必斯(Moebius)先生的会谈等珍贵资料。

事件 日本动画神户奖结果公布



不久之前，第10届日本动画神户奖终于公布了各奖项的得主，而颁奖仪式则将在10月2日于神户国际会议场主会场内举行。其中动画监督吉田健一以其在《交响诗篇》中的出色表现赢得了个人奖，而刚刚引退的著名动画界前辈九里一平则被授予了特别奖。下面，就让我们看一下全部七个奖项的得主吧。

个人奖	吉田健一	电视部门奖	《岩窟王》
特别奖	九里一平	流通部门奖	《飞越巅峰2》
剧场部门奖	《机动战士Z高达 星之继承者》	网络部门奖	《MAYUTORO THE TOONS》
		主题曲奖	《happy☆material》(《魔法老师》)

事件《百兽王》真人电影版计划启动！

生于八十年代的朋友也许还不会忘记当初在贴纸上曾经看到过的那只名为"百兽王"的机器人吧。《百兽王》是东映动画在1981年推出的机器人动画，也是机器人动画黄金时代的代表作之一。它曾在70多个国家播放，并深受各国机器人动画爱好者的欢迎。虽然说本作的动画直到数年后才在中国播放，但百兽王却早在那之前便以其超酷的外表吸引了无数中国孩子的心。



而在时隔十余年之后，与百兽王有关的某个消息也突然出现在了我们面前。

根据美国路透社报道，曾经推出过《拯救大兵瑞恩》和《后天》的制片人马克·高登已经从日本买下了《百兽王》的版权，并准备将它拍成真人与CG结合的高投资电影——《百兽王：宇宙的守护者》。电影将由新线公司发行，而美国知名的音乐人Pharrell Williams则担任电影音乐的制作。

动画 桂正和名作《I''S》再度动画化



相信所有少年恋爱漫画的爱好者，都不会忘记桂正和那部经典的《I''S》。这部漫画于1997年至2000年期间在《少年JUMP》上连载，单行本累计销量高达1000万本，而电车上濑户一贵对伊织告白的那一幕更是成为了漫画史上不朽的经典。

在2002年末，《I''S》曾推出过DVD动画——《From I''S》。虽然本作的销售成绩不俗，但那完全原创的剧情却招致了原作FANS的不少垢病。而现如今，忠实于原著的《I''S》动画终于将推出了。今年12月，这部OVA动画的第一卷便将发售，此后每月1卷，合计共六卷。本作的监督是神户守(代表作：《妖精的旋律》)，剧本为大石哲也(代表作：日剧《八云树》)，而人设则是りんしん(代表作：《同级生2》动画)。

铳墓

原作 RED　人设 内藤泰弘
剧本 黑田洋介　监督 都留念幸

剧情简介

哈利、布兰顿、肯尼、内森、乔依斯。

这五个年轻人只是混迹街头的小混混，为了能从这个都市中活下去，他们必须定期向这里的老大迪加尔特交纳贡金。不过，即使如此，他们依然觉得那是段快乐的日子。但是，当哈利不小心惹上了真正的黑手党时，一切都改变了……

肯尼、内森和乔依斯都死了，那时候布兰顿和哈利才清楚地认识到，自己竟然是如此无力。不久之后，哈利和布兰顿都加入了当地最大的黑帮组织——米雷力。在时光的流逝中，两人也以令人惊异的速度不断提升着自己在组织中的地位。

三年后，布兰顿成为了米雷力的首席杀手，他所率领的True Grave已经成为了米雷力最强的两大暗杀集团之一；而哈利则通过各种手段，将对米雷力有敌意的组织的80%都镇压了下来，在组织中的地位如日中天。两人都深得组织领袖"老爹"的信赖，但是野心勃勃的哈利却并不满足于此。

永不背叛组织和"家族"，等待叛徒的只有死亡一途，这就是米雷力的铁律。可是，已经成为了家族一员的哈利却完全背弃了这一点。他杀死了数个阻碍自己的米雷力成员，而最后他所瞄准的则是那一个人。他们曾经是挚友，曾经一起欢笑，曾经是同伴，曾经发誓一起向上爬，但当那个人拒绝了自己一同杀死老爹的邀请后，哈利毫不犹豫地将枪口对准了布兰顿并扣动了扳机。

保护，保护自己的朋友，保护自己的家人，保护自己最重要的人，这就是老爹创立米雷力的原因以及它的宗旨。但当哈利杀死老爹成为米雷力的新领袖后，一切都改变了，在之后的13年中，凭借已投入实战的僵尸技术，哈利以恐怖支配着这个都市，并将僵尸输出到全世界的战场中，而米雷力也从中得到了富可敌国的财富。

但在这时，那个在13年前以"叛徒"之名被认为早已死去的男子终于苏醒了。利用僵尸技术，布兰顿在这13年中一直静静地沉睡着，而现在，复仇与保护的旋律再度被奏响了。

布兰顿？不，这个名字已经对他不合适了，他是从坟墓中爬出来的男人——Beyond · The · Grave……

简要评价

经典赏析

如果要评选最好的几部根据游戏改编成动画的作品的话，《铳墓》一定名列前茅。虽然从整体上来看的话它还有着不少不足的地方，但对于"男人间的友情"这六字的描写却堪称淋漓尽致，令人难以忘怀。

从整体上来看，本片有些类似于八十年代香港某些经典的黑帮片，而动画中枪战部分的处理上我们也能依稀看到几分吴宇森的影子，这也是游戏版的卖点之一。不过，本片真正的亮点却并非于此，而依然在于那两个字——友情。

哈利与布兰顿的友情，布兰顿与九头文治的感情，贝尔·沃肯与西德的友情，布拉德·沃与卡农·巴鲁肯的友情……

女人会为《英雄本色》中小马哥的帅与酷所倾倒，但男人关注的却只会是影片中那份令人热血激昂的友情。



没错，这是一部只属于男人，也是只有男人才会看懂的动画，其所要表达的东西以及表现出来的水准与游戏版完全是天壤之别，尤其是中段的情节更是令卡伦无法抑制自己心中的激动。虽然说中后部分与僵尸化人战斗的那几集有些令人失望，但万幸的是，在最后的几集中，情节终于又回归到了这部动画的主题上。

"要我对你开枪，我做不到……我无论如何还是无法对哈利·麦克德威尔开枪……"

相信在最后一集听到布兰顿的这句话时，所有人的想法都只是唯一一个吧

主持人：阿修罗

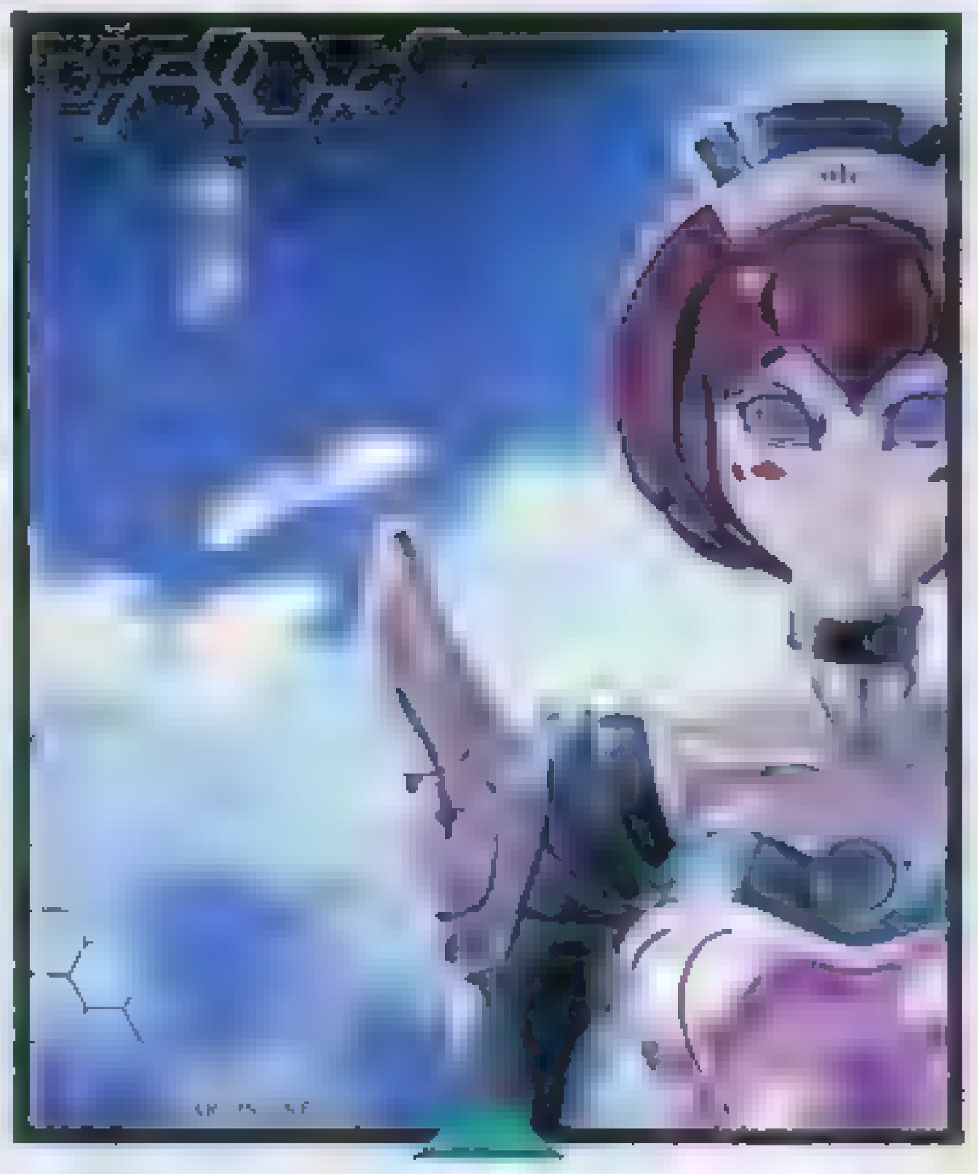
游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

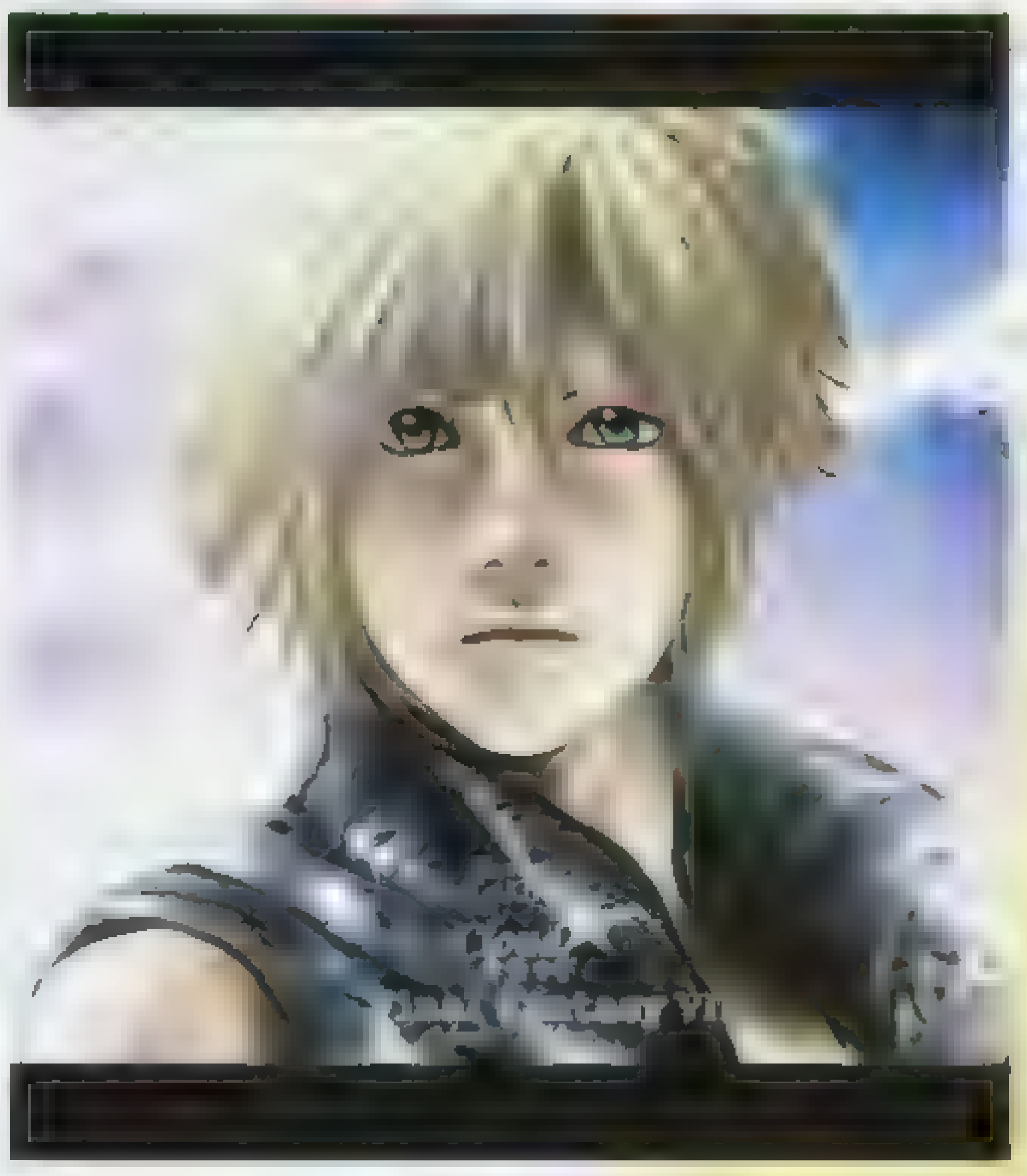
阿修罗的地狱传言

本期的大事件除了TGS外自然是任天堂Revolution控制器的公布！官方的宣传影像制作得非常出色，让人忍不住想要亲自试一下“遥控器”的新玩法。不知道Revolution上的《塞尔达》会变成什么样子啊。

哦！言归正传！这一次台刊阿修罗总算又向责编要到了页数，这样就可以大家看到更多的精彩作品了。说起来这一次画稿的题材还真是多样化呢，新老游戏都有，而且稿子的质量都很高！看来一个暑假的时间果然是没有白过啊！为大家的努力干杯！



桂林 KAARI

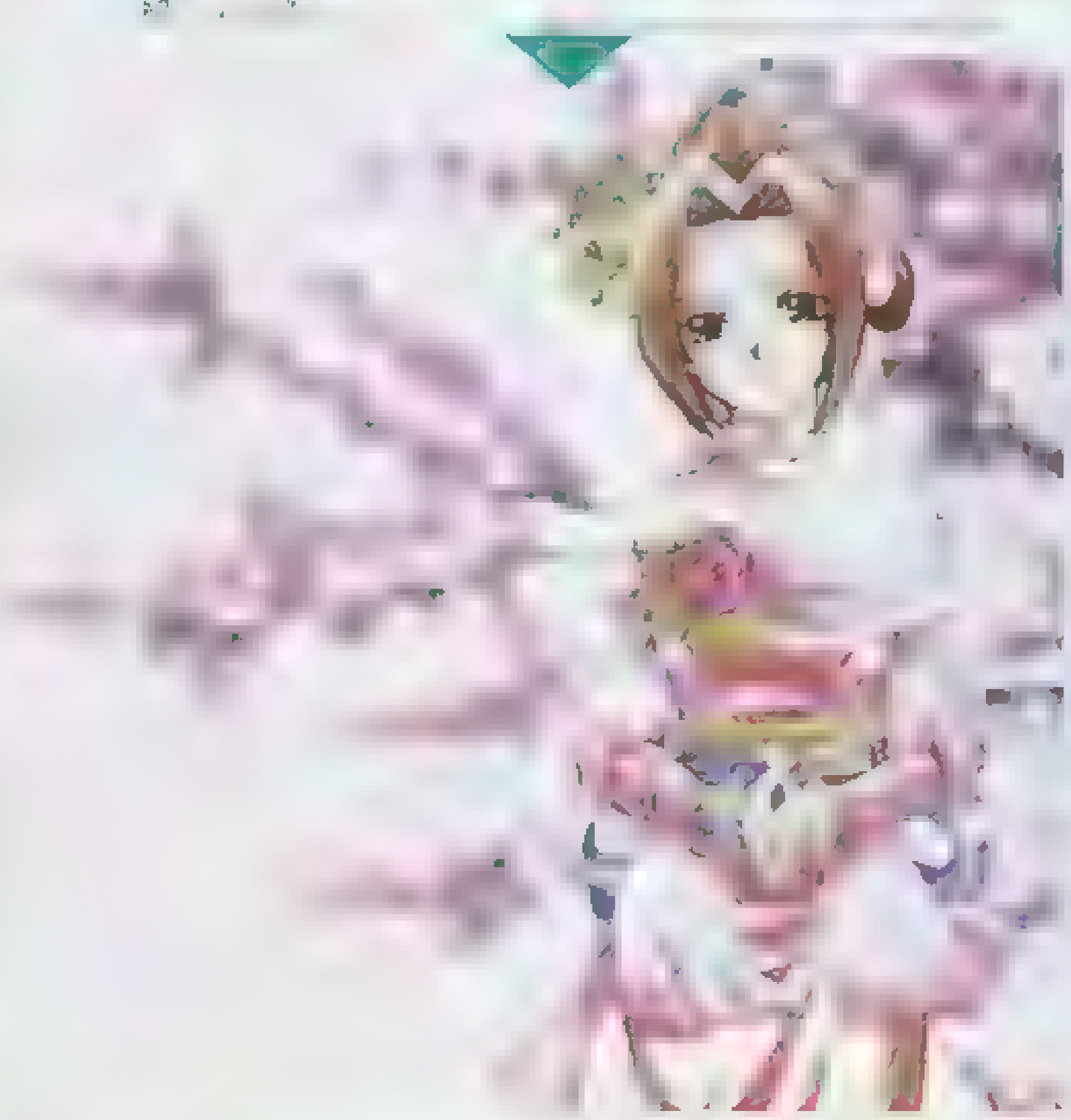


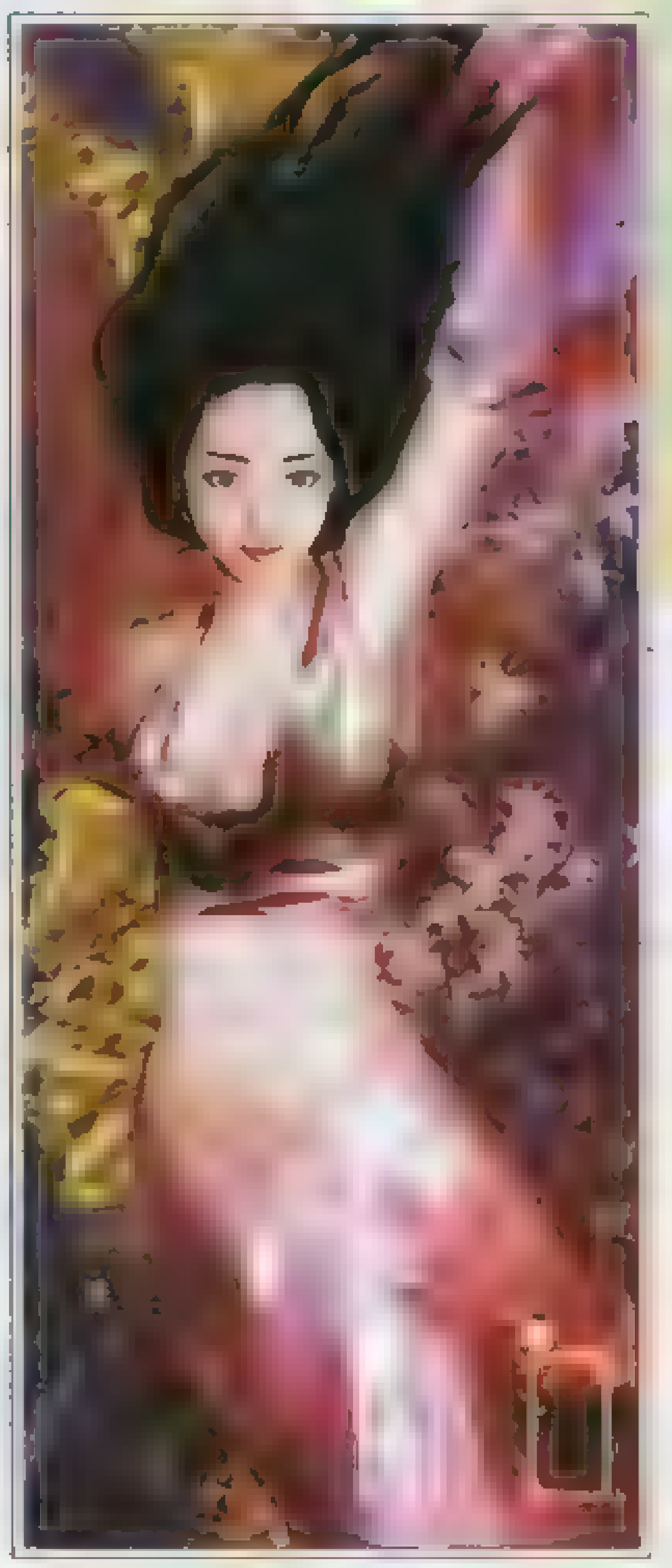




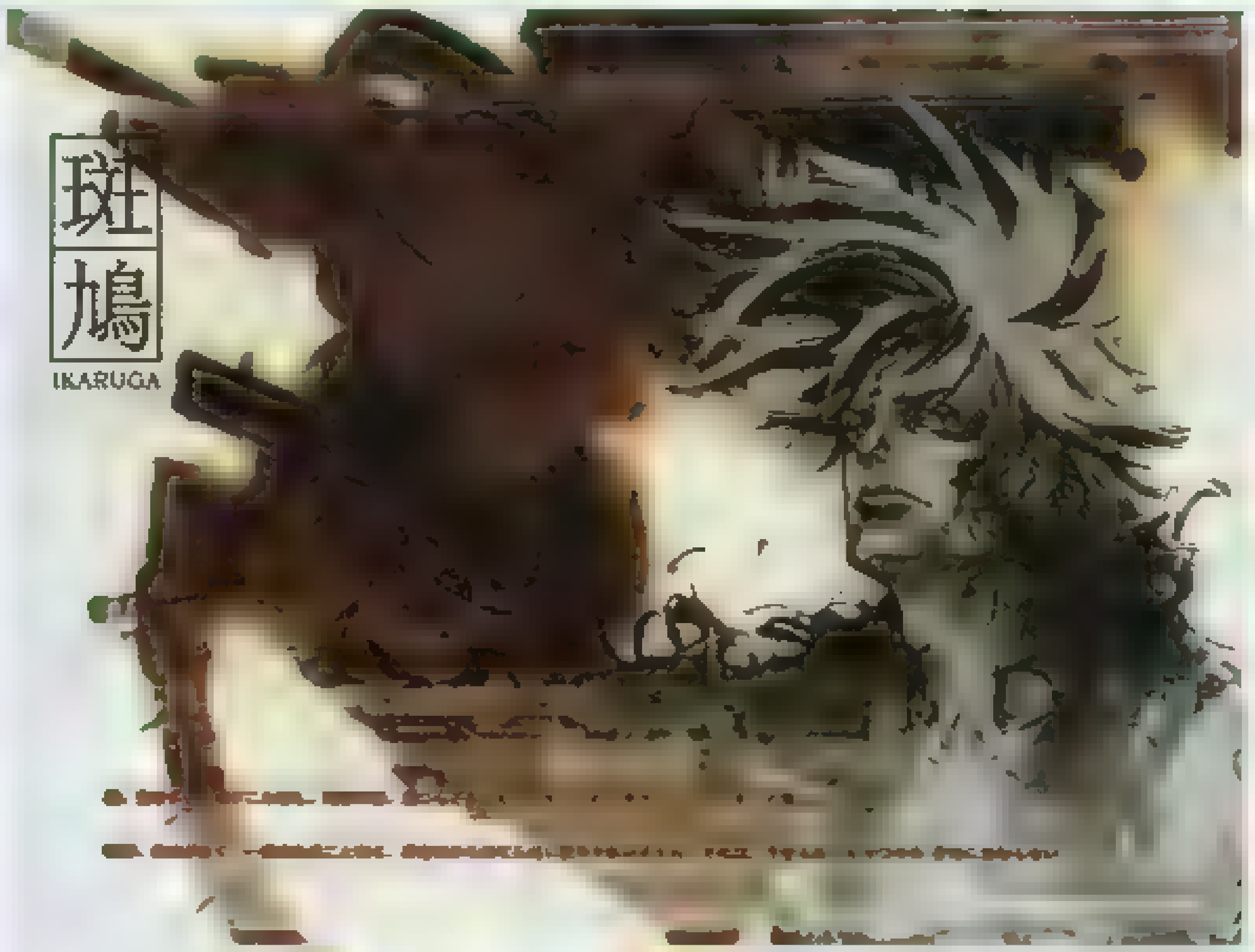
斑鸠

连州 小龙龙





投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件，信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@cg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！





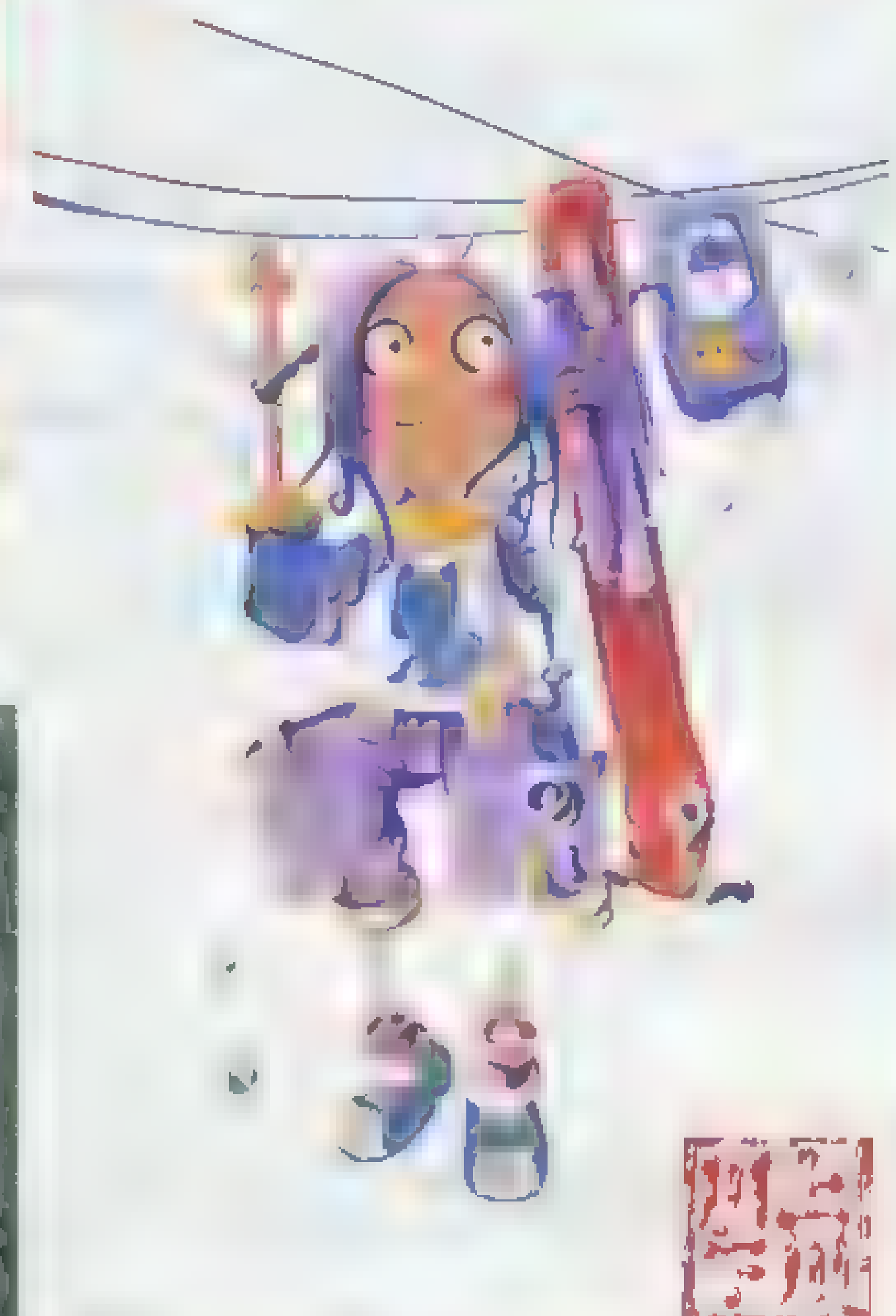




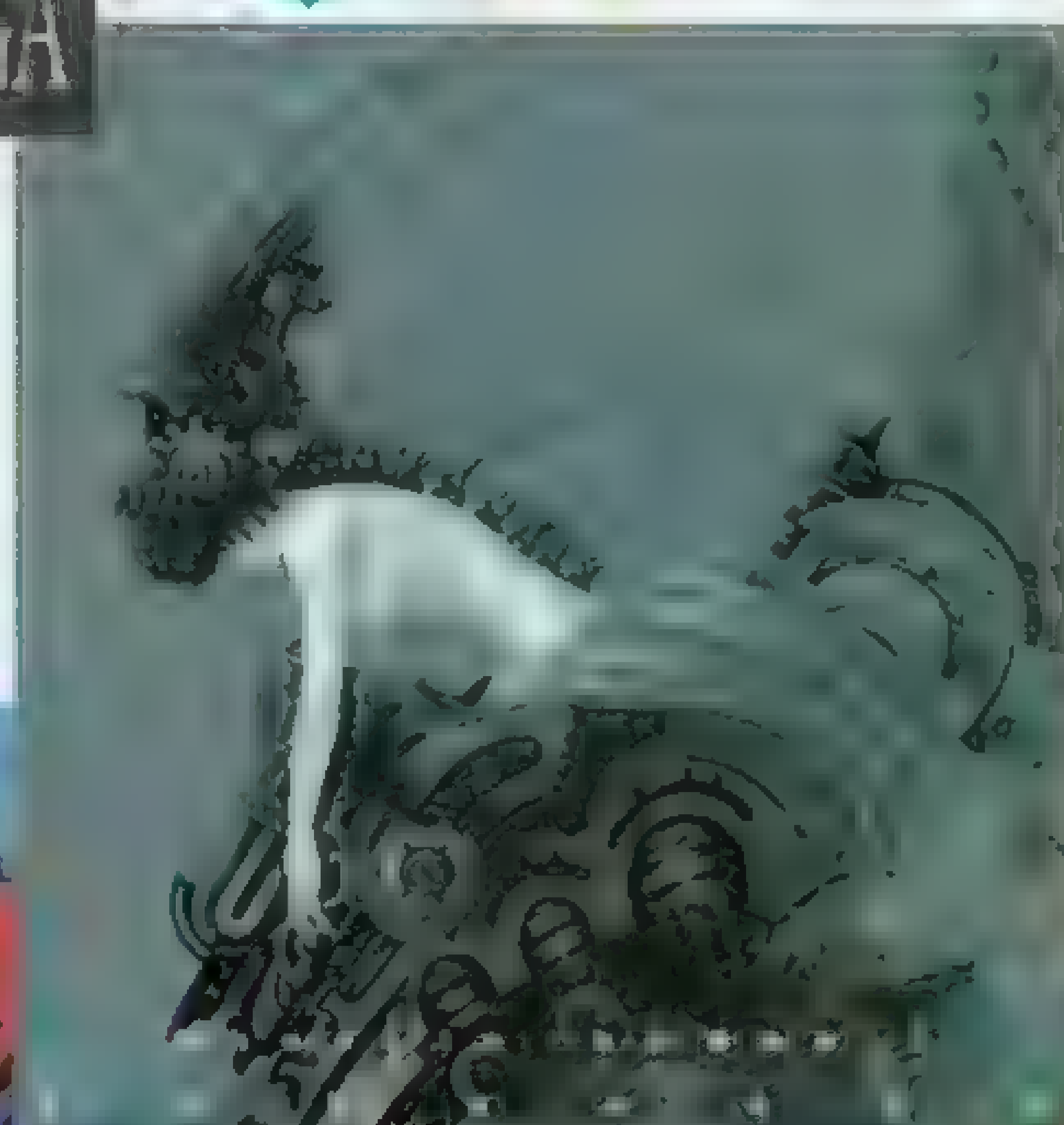
《斑鸠》战机的……图很不错哦！光影效果……

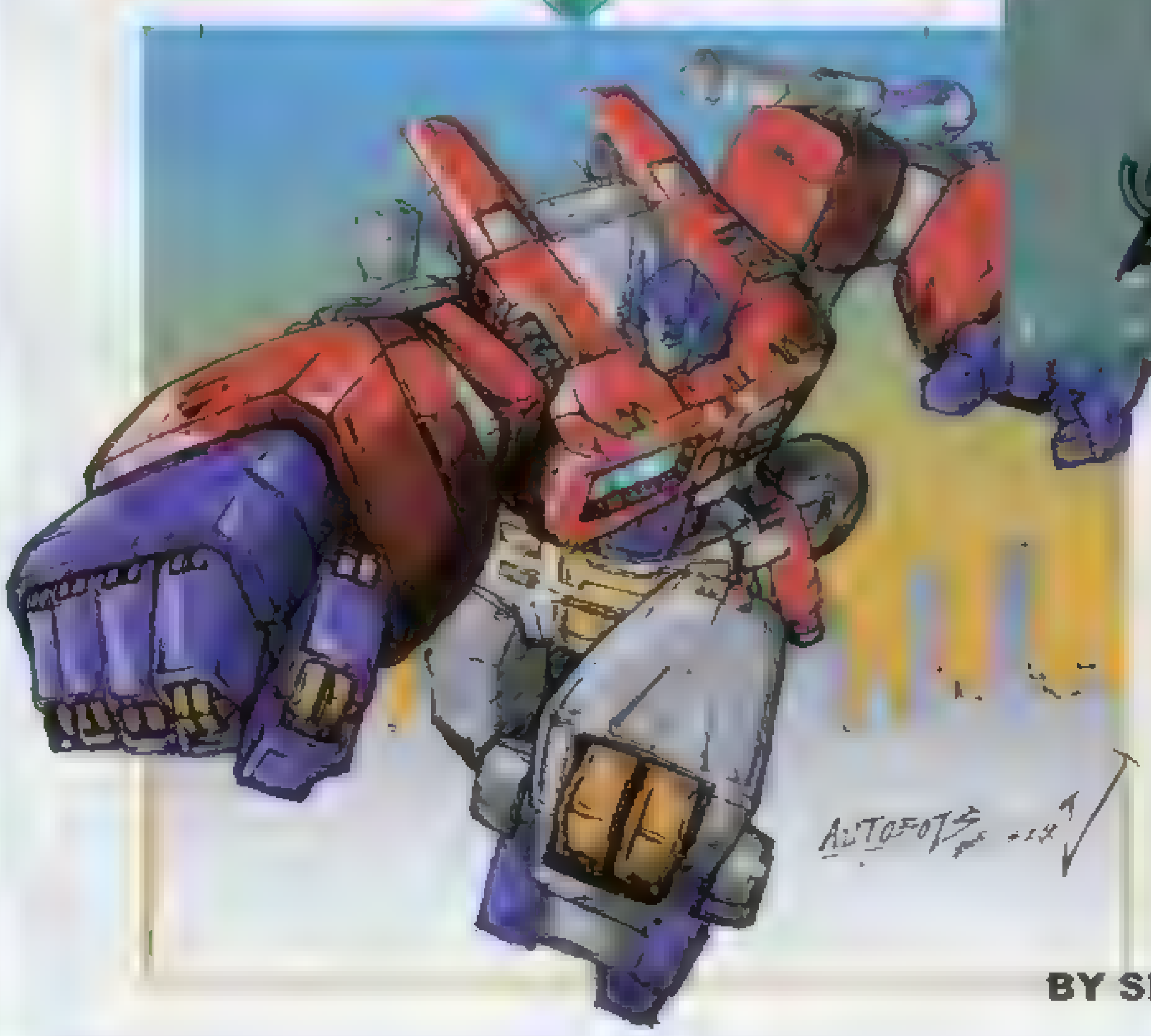
上海 Babywolf

南京 KAZUYA



天津 SIXV







自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：首先要祝我们的伟大祖国生日快乐！也祝各位有个快乐的长假！说起来这次的自由谈沾了合刊的光，总算也能扩充一下版面，让更多的玩家能够在自由谈中与大家交流一番。经过了散文、小说、杂谈等形式，这次自由谈的主题会回归到游戏本身上来，选择了两篇游戏的评论。一篇是作者为大家推荐一款NGC的射击佳作《星际火狐ASSAULT》，另一篇则是那位中学的杨老师的第二次投稿，他要讨论的是"《FIFA》系列"发展路上的误区，希望能引起足球游戏爱好者的关注。当然，还有《China到底该怎么Joy？》这样的"大众自由谈"新尝试，希望大家对这种形式发表自己的看法。最后，还是那句老话，各位有兴趣的朋友趁着假期给自由谈多投稿吧！

China到底该怎么Joy？
——来自读者的声音

整理 D·S

前言

在UCG总第134期中，我们曾刊登过第三届ChinaJoy展会的特别报道《ChinaJoy，谁的节日？》，这篇特稿在读者中引起了不小的反响，"互动信箱"栏目收到的相关回信也异常踊跃。经过一段时间的收集和整理后，我们决定在"自由谈"这个栏目里刊出部分读者的来信（节选），相信这些来自四面八方的真诚的声音一定会令您或多或少地有些共鸣吧

佛山 谭华

我现在才知道我们中国也会有游戏的展会，实在让我大饱眼福啊！但最让我不甘心的是，网络游戏居然是抢头位的。对于网游，或者可以这样说，我自己就一点也不喜欢，因为它对于我来讲实在是太枯燥了，本人只喜欢PS系列。但这次ChinaJoy也有我喜欢的地方，就是我最感兴趣的COSPLAY，实在是太COOL了。展会中还有我的偶像星爷，星爷真是名符其实的星爷，连衣服上也有颗大星星。本人认为，在中国发展电视游戏行业也是大有前途的，但是为什么中国就是发展不起来呢？

哈尔滨 陈潇峰

这个是谁的节日呢？大部分的厂商都是国外的，又有几个是国内的呢？虽然是在上海举办的，虽然名字叫ChinaJoy，但试问这样一个由国外厂商和游戏所组成的展会又怎么能说是我们自己的节日？我不禁想起了NBA中国赛，不禁想起了皇马、曼联中国行，事实证明消费能力并不是很高的中国人在这种国外事物面前消费能力却出奇地高。但是不管怎么说，总是胜于无吧，希望可以借此使我们自己的游戏产业早日强大起来，愿我们自己的节日早日到来

清远 钟飞

看过特稿后，的确如小编所说的伤感。TVGAME就像水中月、镜中花，明明是一个受欢迎的领域，却没有厂商敢冒险。在中国市场上，PCGAME的确更广泛，但TVGAME所潜在的力量是无限量的。中国由于网吧多，让人容易接触PCGAME，TVGAME则由于销售方面的种种原因而无法大力推广。我觉得，PCGAME与TVGAME并不该是敌对关系，它们在市场上是可以共存共享的。厂商必须在TVGAME领域大胆行动，才能有新局面。

厦门 郭绍航

关于《CJ，谁的节日？》我只想提一点，从文中感到了一种酸味。大概是有些为TVGAME的份额太少而吃醋吧，作为一个TVGAMER，我当然也有这个想法，但作为杂志，不要把这几大坛子醋味带给读者。顺提一下：当下"TV众"中是很有些不平之气的，总觉得TVGAME不应当沦为少数文化——相对网游而言。我想，商业行为的最终目的是市场，比如京剧，虽说美仑美奂也不乏高手，但已逐渐走向消亡，要不是国家与政府养着几个剧团，怕是不久就会彻底消亡了。余秋雨的《笛声何处》中谈了这样一个事实，当年（明代）流行全国的昆曲到了后世（清代）已是"……骤闻，轰然散去。"取而代之的是"花部"诸腔。我想，一样东西要消亡是挡不住的，所谓"国粹"，最好是放在博物馆里。以此对照现在的TVGAME，不就是一个小众文化吗？

北京 张晓飞

因为我住在北京，所以第一届的ChinaJoy我去过，那次给我的感觉就好像走错门一样。去之前本来以为可以看看中国的TVGAME展，结果没想到的是，那里基本上没有TVGAME，全都是些网游，当即我就有一种欲哭无泪的感觉。本来想再看看以后的展会有没有改进，可惜没想到的是它却移置上海。唉……好在有UCG，我可以通过它来看ChinaJoy。今年是第三届ChinaJoy，在看完多哥和D·S大哥的特稿后，我简直就无语了，让我没有想到的是

今年的游戏竟然还是那些让我看了就头疼的网游。说句不好听的，那能叫游戏吗？依我看它只能算是另类的聊天平台。说心里话，我就不明白，为什么TVGAME在中国就走的那么难！唉……我估计如果要是能玩上正版并且连语音都是中文的《生化危机×》、《GTA×》、《战神×》，那时的我早已住在火星了！最不可思议的是，就连《WE》都要比别人慢一拍，再有就是那些并不针对国情的软件价格……至于会场内的垃圾和噪音，这我可有同感，因为在参加第一次展会的时候我也感觉到了。就拿噪音来说吧，各方商家只为了那么一点点的私利，自以为把声音开大了就可以压倒其他商家，就可以招揽更多的人前来观看，可曾想过人们能适应那种环境吗？至于垃圾，我根本就不想说，也不知该说什么好了。现在想想，也许多哥说的对，ChinaJoy还是一个年轻的展会，可能它还需要更多的磨练才能充分绽放出它的光辉吧！



▲ChinaJoy会场一角的景象，倒也看不出多少喧嚣。



▲看到这样的海报让人想起一句老话：画虎不成反类犬。



▲《GT赛车4》的豪华试玩台，这倒是与其他游戏展会没什么不同。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

上海 董岑仕

一个Joy，却究竟有多少Joy在其中？我只觉得乐的是厂商　尤其是Online代理商，苦的是我们这些游离的TVGAMER。我最初走进电玩是从PC开始的。后来却放弃了PC。单机PC上有着太多的盗版，以至于大陆现在几乎没有什么代理商。Online游戏是我从未接触的。知道它火，却不喜欢。虚拟与真实，只有一线之隔。但是，无论怎么说，现在的网游与PC，逐步为人们所接受，TVGAME没有，始终没有。即使神游与SONY都进军了。但是，面对中国广大的盗版分窠，谁又有办法呢？

宣城 张雪

我看ChinaJoy完全丢的是自家厂商的脸。整个展示会上很少有中国自己的产品展示，国外公司的展示却一大堆。而且比较气人的是全部都是网络游戏！没有家用游戏的展示，女孩子玩的游戏也比较少，好象国外公司都是看中了中国网络游戏的发展迅猛才特意来展示的。我觉得非常失落！更不用说现场的混乱和很多不文明现象了！不忍心看啊！

上海 虞宙

中国父母为孩子买电脑的苦心却让孩子偷梁换柱地变为网游网聊的工具……我们这些玩TVGAME的不太会沉迷过深，反而是玩网游过火的不少！父母们值得深思啊！

南宁 邓嘉懿

不是我的节日。本来我是个通吃派，PC、TV、Online游戏都玩，不过CJ展会未免太糟糕了，我看到的PC杂志和报纸，几乎都指出了展会的问题：噪音、网游倾向、开放给素质低的娱乐记者……所以，即便CJ涉及我的所有游戏平台，即便我有时间去观看，我也不觉得这是中国玩家的节日，不过是喊叭对吼的菜市罢了。

后记

一个行业若想发展起来，必然要有坚定的基石。然而，在充斥着水货与盗版的国内业界，电视游戏行业的发展之路可说是举步维艰。所以，就目前而言，我们的TVGAME在CJ展会中的现状无疑也是其在国内游戏业界地位中的一个缩影。我们的China，什么时候会Joy？该怎么Joy？该Joy什么？现在，没人知道答案。不过，希望大家能够相信，未来固然无法预知，但变幻无常也是一种美丽。

****

镭射英雄传——星际火狐ASSAULT

文 Leny



二十余年游戏风云岁月，任天堂创造的英雄人物不计其数，不断拯救水深火热蘑菇王国的金牌Mario，永恒的海拉尔大陆绿衣勇者Link，守卫宇宙安定与和平的Samus，由光引导着战胜邪恶的Fire Emblem众英灵……作为角色战略品牌的成功运用，老任在游戏界当属头牌！不过要是回味起点点星际间，那么就会有这样一支战斗小分队因为出色的战斗力和完美的团队合作精神而受到人们的极高赞誉，这支小队现役队长的名字，就是我们任天堂的STG首席英雄Fox McCloud　星际火狐小队的队长。

追忆历史，上世纪90年代初期的英国伦敦，一家结合硬件开发和软件制作的IT公司Argonaut Games成功开发了Super FX晶片并运用到SFC主机，使得这部16BIT的主机具备了就当时而言高性能的3D处理运算能力，Argonaut Games在任天堂的技术支持与帮助下，专门针对FX晶片的首款游戏《STAR FOX》(星际火狐)应运而生。Argonaut原意为希腊神话中的英雄人物亚尔古，他随同贾森乘坐亚尔古方舟寻找传说中金羊毛的冒险是家喻户晓的希腊神话故事，Argonaut Games将金羊毛比作Super FX晶片，《星际火狐》的出彩也正是这枚晶片的绝大功劳。游戏出色地描绘了一个3D POLYGON的世界，在完全立体的空间中驾驶战斗机歼灭敌人成了许多爱好者趋之若骛的向往和追求。可以说，Super FX晶片和《星际火狐》对3D的把握，从某种程度上令任天堂重新认识了3D的高傲表现力，并将下一代主机，也就是N64定义为3D性能异常卓越而改变游戏体验的神奇主机。

作为3D成品不断深化的《星际火狐》，任天堂将N64版的新作交给了同是英国的游戏开发工作室RARE，正是因为RARE在没有Super FX晶片协助下依然能发挥SFC主机的潜能制作的《大金刚》，似幻似真的3D表现让全球游戏人为之惊狂，因此任天堂认为"《星际火狐》系列"的开发当属RARE最能胜任。事实证明，RARE制作的《星际火狐64》成为整个系列的最高杰作，并且该游戏是N64主机首个对应震动机能的作品。日本权威游戏刊物更是毫不吝啬地给出了36分(满分为40分)的极高评价，这个分数对于当时乃至现在的STG作品来说都是屈指可数的。

《星际火狐64》的大成功使得游戏中的英雄人物Fox位居任天堂全明星的行列，而往后所有的《星际火狐》作品基本都是《星际火狐64》世界观和剧情背景的延伸和进化。神游机不仅将《星际火狐64》作为神游的首批软件，更是大手笔地请来台湾樱桃小丸子配音组为本作增添声色，其影响力由此可见。

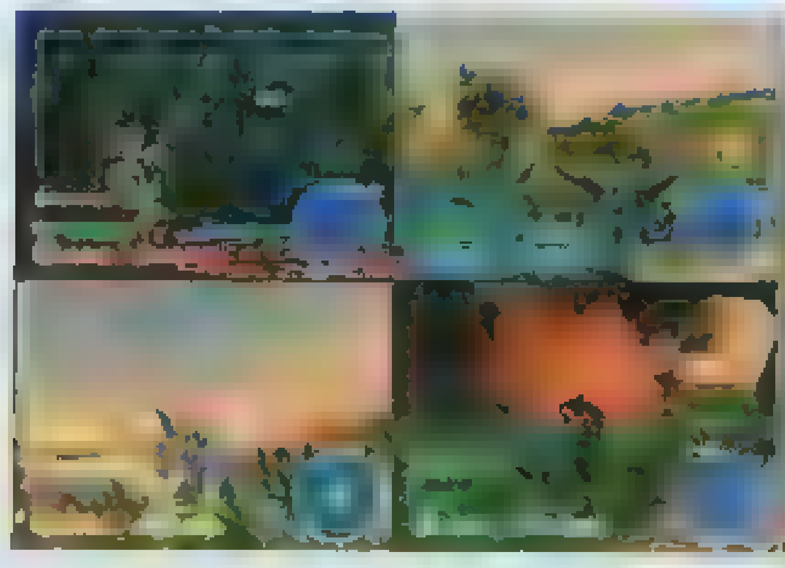
NGC的《星际火狐》依旧由RARE亲力操刀，任天堂对本作的重视不仅体现在主机公布之初就对新作大加渲染，同时任天堂也完全放宽了对RARE在硬件探索初期的所有需求和需要。RARE再次展现自身高超的制作水平，《星际火狐大冒险》(STAR FOX ADVENTURE)卓越的画面表现让几乎所有的媒体都不吝惜赞美之辞。可惜由于游戏类型的转变，原先"《星际火狐》系列"爽快的射击魅力转变成为类似《赛尔达传说》的A·RPG，由于谜题设计等综合因素未能体现《星际火狐》的独特魅力，《星际火狐大冒险》最终毁誉参半。更可悲的是，由于RARE过分追求技术性，导致收支严重失衡，任天堂综合分析市场境况后毫不留情地把这位N64时代的大功臣出售给了Microsoft。近年来RARE近乎沉默，个人也认为失去了任天堂严格的软件监制后RARE已经很难再步辉煌。

RARE的离去让所有《星际火狐》的爱好者彷徨，因为这一优秀的STG作品似乎就要在N64时代之后便结束它的辉煌。庆幸的是Namco与任天堂的亲密合作，不仅诞生了《仙乐传说》这样"《TALES》系列"中的杰作，还诞生了在FTG领域首度出现的与《灵魂能力Ⅱ》众角色同台献艺的林克的身影。对于"《星际火狐》系列"来说，最重要的是Namco接受任天堂的委托让《星际火狐》这样的不朽杰作重新回归STG的正轨上。

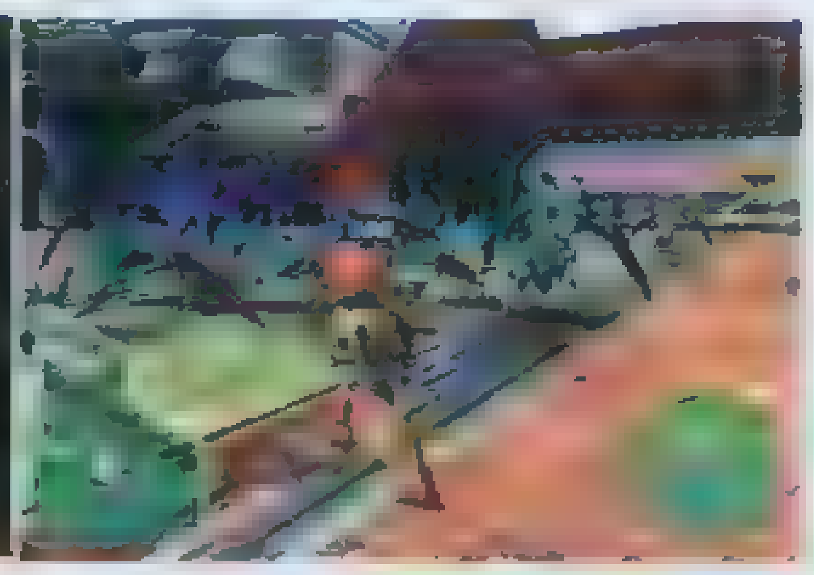
这就是今天我们看到的《星际火狐ASSAULT》！(以下简称SFAS)

让我们先来回顾一下游戏的剧情。在《星际火狐64》的故事中，邪恶的天才科学家安德鲁夫为了实现自己的野望，挑起星际间的混乱战争，FOX TEAM在指挥官Pepper的率领下，捣毁了安德鲁夫的边境基地，FOX TEAM也因为和平的到来而解散。时间推移，安德鲁夫并没有被完全消灭，其协同残党对恐龙行星Savria的古代能量产生浓厚兴趣，并将魔手伸向Savria。收到狐族巫女Crystal的求救信号后，Fox单枪匹马来到Savria，并对事件展开调查，最后挖掘出幕后的黑手安德鲁夫，并









在FOX TEAM原队员Falcon的协助下将其完全消灭，这就是《SFAS》发生的故事。而经历两次安德鲁夫事件后，FOX TEAM也重新组建，原队员Peppy晋升为巡洋母舰GreatFOX的指挥官，Fox领队，通信员Crystal，王牌机师Falcon和机械技师Slippy共同组成新FOX TEAM。

原以为一切重归平静，不料安德鲁夫的侄子竟然再次率军组成反政府武装，凭借先进的战斗武装和奇异的战斗思路，使政府军陷入苦战。FOX TEAM在Peppy的指挥下，重新投入战斗，《SFAS》也拉开帷幕……

《SFAS》集结了任天堂和Namco两家会社的实力，大手笔展现了浩瀚宇宙星际间战争的壮阔与美丽，游戏始终保持60帧行云流水般的画面。由于制作者的拓新精神，游戏的进行方式由原来的《星际火狐64》的纯空战发展成为空战和地面战结合，地面战也完全不同于NGC上的前作，而是明朗快捷，完全以射击操作感为第一方式的动作STG。

空战部分吸取了《星际火狐64》的全部精华，游戏首章就让玩家置身于庞大的宇宙空间战中，错综复杂的线路前行和多姿多彩的敌方袭来，构成了战斗的整体魄力感。Namco巧妙地在多线路行进过程中加入了SP徽章，搜集SP徽章就意味着让玩家尝试不同的线路，从而获得更多视角的看待这个游戏和发掘隐藏的乐趣。也许是因为前作《星际火狐64》实在太过于优秀，本作虽然强化了许多空战的细节，但是宏观上看毕竟没有更大的创新和突破，因此成为许多系列铁杆抨击的焦点。平心而论，本作的空战部分在系统上毕竟无法再作革命(或许《星际火狐》革命之作需要等到任天堂革命主机的诞生)，但是制作者充分发挥其定义的射击美学，从另一个角度深化《星际火狐》的特色，无论是AR WING加速时漂亮的紫色尾线，也无论是敌方BOSS华丽的变换色彩(首战引出的BOSS彩蝶即让玩家们领略色彩斑斓)……《SFAS》都认真地将任天堂和Namco合作引领的射击概念传达给每一位玩家。地面战可谓高速机动作战，半自动索敌瞄准的机枪系统可谓贴切，让玩家在面对大批敌人时除了端枪射击之外还能考虑到自身如何应对躲避。大批量不同性能的武器轻松使用NGC手柄的C摇杆切换，因为加入了跳跃，因此地形变得有些错落，很多基地结构甚至上下多层，玩家明明与雷达显示的目标重叠，但就是看不到人影，探索性果真高超。作为只身突入敌营探索战斗的地面战来说，显然比普通的空战要生动很多，LandMaster是专门针对地面战开发的高性能战车，其破坏力惊人的炮火，加之还有浮空槽的设定，真是AR-WING之外最得力的战斗工具。游戏唯一的一点不足就是震动的匮乏，像这样星际战争和大型爆炸的场面，《SFAS》的震动效果始终显得小气，欧美不少玩家纷纷对此发表抱怨。

Namco非常大方地为本作收录了三个FC游戏，可供在收集相应徽章后开启玩到，《坦克大战》(Battle City)、《铁板阵》(Xevious)和《太空立体战》(Star Luster)，这三个游戏分别代表了Namco在不同时期不同的STG制作理念，从某种意义上来说，这三个游戏基本就是STG的全部雏形！(笔者更希望Namco能收录大名鼎鼎的《小蜜蜂》和《大蜜蜂》，残念……)

游戏的进程显然是精心布设，折磨众多玩家的安德鲁夫集团在经历了《星际火狐64》的绝对反派和《星际火狐大冒险》的幕后黑手之后，本作虽然再有遗愿者登场，但在首话被Fox轻松瓦解掉多轮攻击后，游戏才正式导出真正的敌人：神秘的宇宙机械寄生体。本次敌人的神秘架构和任务解析难度超出所有队员们的想象，初话登场的彩蝶BOSS，展开羽翼后充满了漂亮的光彩和压迫性的诸多眼球，击破后Fox正打算作为数据分析回收主体装置时，漫天的彩蝶BOSS们划空而过让所有队员胆战心惊。游戏进行到中期，面对一连串发生在各个行星的异常事件，FOX TEAM的队员们依然无法揭开敌人的身分，只能根据已获得的数据分析得出敌人具备了超强的寄生能力。期间连NGC前作的恐龙行星Savria也惨遭不测，大批恐龙感染了寄生体，虽然玩家重新回到这个行星备感亲切，但残酷的战争状况还是让人无暇思恋。Savria的任务完成后有一段小小的插曲，算是对《星际火狐大冒险》的一段怀念，Fox和 Crystal骑着恐龙王子Triky在夕阳下散步，Triky问Fox是否正在跟Crystal作新婚旅行，Fox急得一时语塞，窘态百出……

真正的敌人实为Aparoid的机械寄生物种(欧美有玩家称其为Robotic bug creatures)，它会附着于其他选定的生物，从而进行同化，分析生物的思维和运作状况。用最终BOSS的话来概括这种物种的生存和目的性：宇宙的全部生物应顺从我意，为我等而存在。因此，这是一个相当棘手而充满神秘恐怖色彩的敌人，虽然在制作者强大的表现手法和细细揭开谜团的进程中逐渐开朗，但敌人的神秘存在和未知的恐慌让通关后的玩家依然饶有余韵。

《SFAS》中的一段曾经让笔者辗转思考，STAGE 4的冰之行星Fichina由于气候制御装置被敌方利用因而导致气候异常，任务完成之后指挥官Peppy感叹道："机械毕竟是机械，遵循指令的意志执行下去，无论对错。"FOX TEAM的人性化正是在没有绝对对错的战争中完成既定的任务，只有自己在执行的过程中觉醒到对手的意志和自己的所得所失。

鲜明的人物个性恐怕是任天堂游戏树立角色战略品牌的关键，Fox的认真率直，Crystal的温柔细腻，Falcon的冷酷自信，还有Slippy的天真活泼。但本作发墨更多给人留下深刻印象的，恐怕还是作为FOX TEAM相对存在的WOLF TEAM。这支由Wolf O Donnell率领的三人小队，在《星际火狐64》时代曾经是Fox的老对手，其驾驶的WOLFEN战机性能丝毫不逊于FOX TEAM的AR-WING。而在本作中，虽然也曾经为敌，但因为共同的敌人Aparoid，最后Wolf也站在了Fox一边，最终决战时FOX TEAM加上WOLF TEAM全员七架战机直捣敌方内部，那种团结奋战的场面让人充满激昂斗志。游戏的最后，WOLF TEAM为了引开敌人而被迫与Fox分离，即使是最终BOSS击破之后，我们也无法再看到WOLF TEAM熟悉的身影。饱含着泪水，望着深邃的宇宙，Fox坚信Wolf一定还活着！Wolf的形象更似于Fox的兄长，冷漠寡言的外表下是炙热的友情之心，最终BOSS变幻成Fox父亲的声音企图迷惑他时，正是Wolf的一句提醒让Fox重新鼓足了勇气。如果任天堂革命主机将推出《任天堂全明星大乱斗2》的话，笔者更希望看到Wolf与Fox代表"《星际火狐》系列"并肩作战的经典场面。

东京新都市管弦乐团(Tokyo New City Orchestra，简称 TNCO)，这支成立于1990年(实际建立于1980年，但当时使用的不是现在这个名字，改组后新生的乐团定名为此)的年轻管弦乐团为本作负责了全部的音乐部分。气势磅礴的交响组曲重新演绎了许多"《星际火狐》系列"的经典曲目，却又被 TNCO重新赋予了时代特色，无论是节奏感还是渐变部分都能让人与宇宙的广阔无垠，FOX TEAM的激情结合在一起。欧美玩家认为本作的音乐更类似于任天堂近年来频频举办的各式经典游戏音乐会。游戏的声音部分采用了任氏游戏中少有的全程语音，这多少归功于Namco的合作，尤其是空战部分，FOX TEAM的团队精神表露无疑，队员们通过通信装置不断交流敌方情报，位置，特点和周遭变化，期间还有相互帮忙的激动场面，笔者在好多次游戏中因为队员间不断的交流和代入感自己甚至高喊出"はい"(表示了解，同意和肯定)来答应队员们。负责的Fox的声优野岛健儿在"《真·三国无双》系列"(陆逊)和《机器人大战α》中都有不俗的表现，Fox这样的热血和认真自然被他展现淋漓。

射击游戏不断没落的今天，《SFAS》依旧凭借优异的素质取得15万份的销售成绩(日版)，这在NGC市场越发惨淡的今天已经聊以让人欣慰。无论是SEGA的《铁甲飞龙》，还是TREASURE的《罪与罚》，这些曾经代表了3D STG最高杰作的经典都已经在历史的洪流中逐渐远去，当未来的某一天，我们抬头仰望星空，是否还能想起这位曾经驰骋星际间的镭射英雄——Fox McCloud呢？



学我者生，似我者死



文 杨大宇

——浅谈《FIFA》的变革

《WE9》已经如期和大家见面了。相信和它的前几作一样，《WE9》又将创造一个新的辉煌。一些有别于前作的系统调整又将在玩家中展开波澜壮阔的讨论，但最终大家又不得不接受《WE9》成为竞技新标准这一事实。做《WE》玩家，实在不是一件轻松的事啊。

在“《WE》系列”变得日近完善、日趋接近现实的同时，《FIFA》也没有停下自己的脚步。凭借着个人多年把玩《FIFA》的经验，以及近期对《FIFA》最新作公开影像的研究，明显能感觉到：《FIFA》越来越像是一款模仿《WE》的习作了。《FIFA》原来在动作设计上的僵硬和虚假，在新作中已经有了很大改善。甚至，一向被《WE》玩家引以为豪的“人球分离”，也出现在《FIFA》的游戏中。



看得出，《FIFA》的制作者是用了心的。**但它最本质的缺陷却依然没有改变——整个游戏的物理引擎过分人工化，过分脱离现实。**

似乎从第一代《FIFA》到《FIFA2002》，游戏就是在走一条准热血式的路线——以疯狂的个人带球和近乎荒唐的射门成功几率使玩家血脉贲张。玩家无须关注球队的国籍、名称、球员的组成，甚至连队型和出阵名单之类的东东也不用操心，随便找个后卫，盘好球，只要不撞在对方球员身上，就有机会单刀，得分！一切都来得太容易，没有卡位，没有拼抢，没有假动作，没有转身，《FIFA》的世界里每个球员都是超人！虽然由于授权的原因，FIFA总是能弄到最新的球员数据，但这些数据只能更加鲜明地反衬游戏中人物能力设计的可笑。

从《FIFA2003》开始，《FIFA》不断转变游戏制作风格，总的来说，《FIFA》在追求着更为真实的足球比赛，同时，也没有放弃更为精细的画面以及更新更为及时的球员数据。家用游戏机的足球游戏王者——“《WE》系列”的PC移植，给“《FIFA》系列”以相当大的压力。虽然在短时间内，还没有任何足球游戏能撼动《FIFA》在PC平台的王者宝座，但《WE》那无比真实的游戏系统让《FIFA》的制作开发人员十分头疼，他们不能不为《FIFA》未来的命运担心。因为他们的竞争对手——“《WE》系列”一向以真实而著称。很自然地，他们想到，**要在短时间内遏制对手，最佳的办法便是——让《FIFA》变得更真实！**

于是，我们看到：《FIFA》不惜重金聘请足球教练来参与新一代《FIFA》的游戏系统设计；进球的难度在不断增加；球员的动作更加自然、连贯……似乎，《FIFA》越来越真实了，它与“《WE》系列”的差距也越来越小了。有些人做了乐观的估计：不久的将来，也许《FIFA》会在真实性上超过《WE》，成为全游戏平台足球游戏中无可争辩的王者。

可事实真的如此吗？

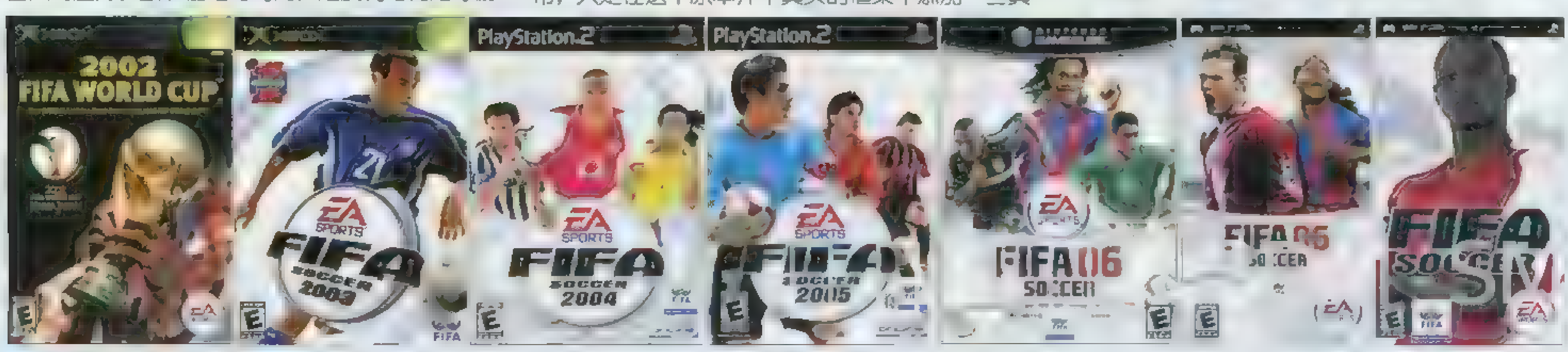
如果你仔细把玩手中的《FIFA》，如果你仔细观察《FIFA》公布的最新作影像，会发现：《FIFA》的真实只局限在外形上。《FIFA》只是对真实足球比赛的表现方式进行精心的模仿，从而让《FIFA》看上去更像是真实的比赛。至于游戏中一些最基本的系统，仍然如它们的前作一样不真实。比如，球员们在场上的奔跑，仍然是以滑动的方式进行，尤其是加速和变向的时候，球员的动作显得格外虚假。而游戏中的重要道具——足球，其受力后的物理轨迹更像是小号的篮球。在下底传中的时候，玩家会清晰地感受到这一点。最新的《FIFA》虽然对球员的速度进行了一定的限制，且加强了逼抢，但球员之间的身体对抗仍局限在铲断上。因互相卡位而致摔倒的现象在《WE》里司空见惯，但在《FIFA》中却很难见到。在《WE》中，一个备受玩家诟病的BUG是球员之间身体部分的穿插，而在《FIFA》中，穿人而过也不过是小CASE罢了。而且，在进攻球员与防守球员的身位几乎重叠的情况下，《FIFA》的防守队员却仍能颇有“耐心”地跟在旁边而不做任何动作，这些在“《WE》系列”中是很难想象的。

关于《FIFA》与“《WE》系列”的比较从很早以前就开始了。《FIFA》和《WE》哪个更强，一直是玩家们争得面红耳赤的话题。从某种意义上讲，比较二者的优劣是没有太大意义的——**从一开始，《FIFA》与《WE》就是两款性质完全不同的足球游戏。**《WE》是由一些真正懂足球的程序员搭建的游戏平台，他们的努力方向是对真实足球世界的精确模拟。《FIFA》的足球世界是由一些不太懂足球的程序员编写出的引擎勾画出来的。而每一次《FIFA》新作的发布，只是在这个原本并不真实的框架中添加一些真实的细节。尽管他们也会聘请足球教练当顾问，尽管他们尽力让游戏看起来更真实，但只要游戏的引擎没有一个根本上的改变，《FIFA》就始终是对现实足球的“模仿”，而不是“模拟”。不过，这并不妨碍《FIFA》受到玩家的欢迎，因为正是《FIFA》创造的并不算真实的游戏框架，给玩家带来了一些在真实比赛中无法享受到的进球快感。我们不要忘记，有许多现实世界里十分出色的足球运动员在业余时间里也是玩着《FIFA》的。不过，近些年来，《FIFA》风格的转变让人越来越感到迷惑，这既不是《WE》，也不是我们曾经熟悉的《FIFA》，它已经不再走超现实主义的热血路线了。

《FIFA》的这步棋，从商业竞争的意义上讲，并不明智。作为PC足球游戏的王者，《FIFA》的风格是十分鲜明的。尽管《WE》玩家倾尽全力贬低《FIFA》，但这并不妨碍《FIFA》玩家的忠诚，原因很简单：《FIFA》虽不真实，但它可以提供更真实的《WE》所无法给玩家的快乐。还有一点也很重要：玩足球游戏的并不全是球迷或足球爱好者。对于那些非球迷玩家来说，他们并不是真的很在乎游戏是否真实，他们只是需要一个简单、易上手、画面精良，很容易获得爽快感和成就感的游戏。而这些，都是《FIFA》的长项。所以，它才能在更真实的《WE》的步步紧逼之下，从容不迫地维护着自己一方霸主的地位。

然而，眼下《FIFA》对《WE》的模仿，使我们对《FIFA》的前途多了一丝忧虑。**《FIFA》正在用自己的弱项与竞争对手的强项比拼。**尽管从玩家的角度看，真实总比不真实好一些，但从商业的角度看，只有难以让竞争对手模仿的产品才能长期立足。《FIFA》的“变革”，不大可能让《WE》的玩家倒戈，因为在真实程度上，眼下的《FIFA》还无法对抗《WE》，不过，那些原本对《FIFA》忠心耿耿的非球迷玩家，还能否延续他们的选择，就不得而知了。《FIFA》正在走向一条充满危险的道路。

历史上，所有先期进入人们头脑的产品都能长时间地占据第一的位置。而使它们从王者的宝座上退下来的，往往是定位上的失误。我国一位已故的艺术家曾有一句名言：“学我者生，似我者死。”这句话送给今天的《FIFA》，是再好不过了。



迷失TGS

剧本 D·S
绘 星仔



www.plumbook.cn

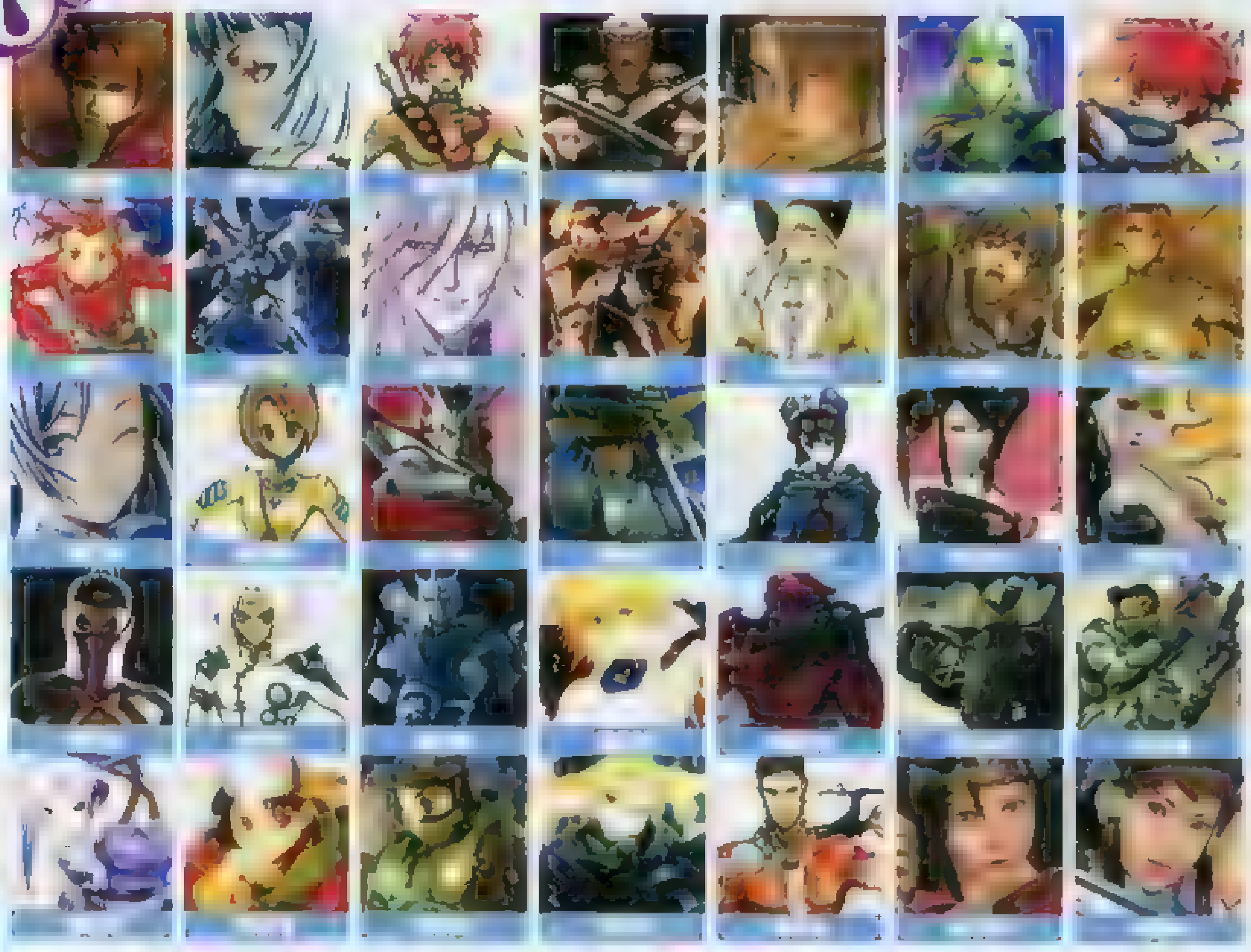


www.plumbook

UCG彩信速报——最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！
- 每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信" "到 即可定购

图铃随意当



MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

编辑短信"UCG"发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数均不会再单独收取任何费用，让你轻松成为和弦先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手~~！同时可以享受3天的免费试用期哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http //ucg shenme net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG+图片编号（例如："UCG15916"）到8002601，轻松获得~~

每张图片、每个铃音都是根据不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片或铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请登陆UCG图铃专区 http //ucg shenme net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载铃音或图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动
SHARE FREEDOM
飞线互动客服电话：010-85861899

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐 发送211811到335598	《最终幻想VII》战斗音乐2 发送211815到335598	《莎木》插曲愿望 发送211814到335598	《恶魔城》主题音乐 发送211816到335598

空中网
KongZhong.com
手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamchato有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片含费?元）

月获得包月短信新闻大奖的读者是来自成都的

伍 函

奖品是小神游SP一台，无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

互动通道：1/电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2/邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3/手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

大奖当前，怎能错过！

iQue DS等你来拿！还有来自TGS的特别赠品！





以上奖品均是赴日小编从TGS展会上带回的特别赠品。
这些小礼品做工精美细致，纪念意义非比寻常！

热门游戏主题清凉纸扇/劲酷十六开塑料文件夹/《潜龙谍影》精美画册
次世代主机官方宣传手册/参展作品纪念明信片/多款著名大作极速试玩版
更多精致周边（护腕、扑克、鼠标垫、台历、钱包等）

我们期待着您的来信！

9B攻略和研究的不足

上海 郑晓莹：《召唤之夜外传》的攻略、剧情都不错，只是地图和拿召唤兽、宝物的地方看起来比较麻烦，看上去有点乱。

北京 古梁庸：关于《WE9》的攻略有一点不得不说，我认为这种游戏是十分需要做攻略别册的，要有全部的球员名单才好啊！《WE9》应该是9A截稿前发售的游戏，制作攻略应该时间充裕吧？因为每次拿到实况新作都先要在编辑模式完成转会，全球员名单还是很必要的

levelup shaw5204：我们需要的是有看头的攻略，这次《机战》的攻略我实在是太失望了，居然连半点剧情也没有，公式化的流程谁都会做啊，什么胜利失败条件和熟练度游戏中都有啊，都能看懂，用这些篇幅还不如登一些趣味对话。

编：本期的《WE9》攻略因为制作不够认真细致且缺少关键性资料而受到了较多批评，攻略负责人阿迪已经对此进行了深刻检讨并在10A的《WE9》研究中作出补遗，恳请大家能够原谅。此外，《召唤之夜外传》与《第3次超级机器人大战α》的攻略也都存有一定问题，只能算是差强人意，看来我们今后在制作攻略中要适当加大深度研究的力度。

9B之Gamehalo观后感

南昌 左晟希：本期的Gamehalo还有什么说的？强就一个字！简直无敌了！居然可以黄忠一路杀到底！还有那《超级魂斗罗》，我就是一路灭杂兵，也不可能一命通关。

泸州 黄宇："热血最强"实在是精彩，虽然都是些老游戏，画面不能与现在的次世代主机作比较，但观赏性绝不亚于现在的这些ACT游戏，特别是《超级魂斗罗》，我根本不敢想像这款游戏竟然还有这种玩法，实在是敬佩那位游戏达人。希望以后小编们能多搜集那些游戏高手录制的精彩游戏作品。

上海 Anderson："热血最强"的确很强，强得令人目瞪口呆，可看一下时间：27分钟！好长啊！一半左右的内容被占去了！放这种影像虽然很有观赏性，可Gamehalo的新作介绍却减少了啊。

131**7269：**本期的"热血最强"让人观后真有热血沸腾的感觉。玩过FC的人应该都经历过这两款游戏，但还真没想到还可以这么玩，真是太太太变态了！

编：本期关于Gamehalo的评论几乎无一例外地都是围绕着"热血最强"谈开的，尤其是《超级魂斗罗》和《吞食天地Ⅱ》这两部作品，仅是游戏本身便勾起了无数玩家的回忆，而达人们的演示则更加令人目瞪口呆，继而连声喝彩。可以说，本期的Gamehalo是近来最为成功的一期。不过，其他栏目的内容并没有多少出彩的地方，未免略显瑕疵。

9B封面获得怎样评价？

自贡 韩韵：这次的封面内容感觉太过于饱满，太多的人物又给人一种乱的错觉。恶魔城中最有代表性的满月与古堡都被过多的人物和各种标题所遮挡，没了恶魔城应有的感觉

普宁 孔鹏程：本期杂志封面用色很好，深蓝色加杜鹃红简直是绝配啊！但封面的构图不佳，因为主角太过惹眼，导致后面的角色看起来都很杂。

成都 余超：本期的封面给人感觉有一丝寒意，背景不错，要是那个月亮不被文字遮住，我想感觉会更好。

扬州 成佳：封面选图不好，本作的人设很"叛逆"，怎么看怎么别扭。而且原图背景中城堡的剪影和下面的幽魂很能衬托气氛，但到了封面上就全被字给盖了，只剩光秃秃的一堆人，就跟《机战》似的。

135**7728：**这期封面总的来说很好，背景与人物的搭配很合理，文字安排错落有致，看上去一目了然，以后要继续努力。

编：本期封面反响很差，图片选材是其中的主要原因，很多读者反映封面的原画"没能体现出恶魔城的感觉"而且"人物杂乱无章"，对此我们亦无言以对，惟有在今后更加严抓封面用图的质量关，力求挑选出让大部分读者都喜爱的图片。除此之外，对于封面的文字布局，也有少数读者提出了改进建议，在这里一并感谢大家了！

超Q版小编形象随意贴 随机5款/人



—— 本期特别放送 —— 50名

本期问题

1. 本期的TGS相关内容，您觉得尚存有哪些不足？
2. 您觉得近几期的"猪笼城寨"别册如何？您还希望在上面看到什么新的内容？
3. 请您对本期的"特别企划"与"特稿"进行评价。
4. 您喜欢本期的"秘密花园特别版"之"模型赏析"吗？您是否还希望看到相关的内容？
5. 对于本期的TGS原创封面您有何看法？（封面里有许多著名的游戏角色，试试看您能找几个出来。）
6. 来评选一下本期杂志中您最喜欢的内容吧！

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

9B互动信箱送礼名单

获得SP的读者

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。……email和发短信……获得礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

读编往来

栏目主持：纱迦&D・S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期，定价9.8元；总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。邮购读者若超过一个月还未收到杂志，请及时用电话或Email与杂志社联系。



☆TGS 8人组顺利归来，合刊工程随之启动。此次去TGS的8人中，有5人是头一次去日本。经过七天奋战，终于完成了这本合刊。在此也希望大家多给合刊提一些建议，要知道，这一期的"互动信箱"可是大礼成堆哦！

☆先是中秋佳节，又逢十一长假。如此良辰美景，众小编却只能在加班中度过。不过TGS上公布的众多新作就有如无数支强心针，扎得众小编精神亢奋、干劲十足。只是大家都加班加点，搞得编辑部的大彩电都积灰了。

☆在上期杂志上简单介绍了一下在编辑部内流行的输入法，有读者在levelup.cn上也开了一个投票帖，调查网友使用的输入法。纱迦惯使的快乐两笔居然无一人会用，实在是悲哀啊！在此推荐快乐两笔输入法，不但容易上手(5分钟就会)，而且重码率低(和五笔不相上下)。

☆上期一时疏忽，忘了为大家献上中秋节的祝福，真是该打！不过这次可不会忘记了！在此祝广大读者十一长假玩得开心！

本期编辑部流行游戏

当红流行游戏	人数	小编名
真・三国无双4 猛将传	4人	纱迦、D・S、阿迪、邪魔天使
火爆狂飙	4人	阿迪、胜负师、猫太、多边形
机战J	3人	阿修罗、D・S、邪魔天使
WE9 PSP版	3人	阿迪、GOUKI、多边形

《WE9》这个在编辑部大电视上肆虐已久的恶魔终于在本期光荣下岗，由于工作压力的缘故，除了负责《WE9》研究的阿迪和偶尔路过踏上两局的多边形外，再无人问津。而《真・三国无双4 猛将传》则一跃成为榜首，如果不是TGS组几人任务繁重的话，肯定还会再多出几个名额。至于《机战J》，其超长的流程使得除阿修罗之外的小编们都只能浅尝辄止。掌机方面，《WE9》PSP版一跃成为球迷小编们的首爱，闲暇时的联机搏战之声此起彼伏，热闹非凡。

对了，不要问为什么没有雨滴，因为她一直在幸福地独自玩着新出的《美少女梦工厂4》……

本期之最 之 雨滴特别版

自从新小编雨滴MM在上期"读编往来"里华丽地登场后，许多读者为之"惊艳"不已，并纷纷通过网络发帖及Email表达了对"雨滴事件"的种种看法，现摘录精华发言如下：

最忍受寂寞的读者

好难得UCG有了个小编MM——雨滴，强烈要求雨滴MM加入levelup.cn和我们这些UCG饭交流"感情"，探讨"游戏人生"……小编们听到我的愿望了吗？请回应！ ——黑白画映

最能YY的读者

估计"雨滴"这名字取自于：第一日踏入UCG，发现众小编狂流口水像雨滴！于是，雨滴这名字便产生啦！ ——SJ

最邪恶的读者

为什么新来的女编雨滴穿的是女仆装？不要告诉我腰上围的那个不是围裙……你们果然很邪恶，惟一的女小编竟然要穿女仆装上班…… ——wellmaster

最杞人忧天的读者

雨滴姐姐要小心啦，编辑部里大多都是SL的说。(编按：SL是"色狼"的缩写……v-b) ——邪魔小天天

最煽情的读者

雨滴的小编形象偶觉得超萌，看得我一晚没睡着。 ——qxf13

最有理想的读者

新来的MM小编好像是叫雨滴吧，感觉这个名字太普通了，毕竟是小编中的第一个MM，怎么说也应该起个惊世骇俗一点的嘛！加油啊！我理想中的女朋友就是像你这样喜欢玩游戏的！ ——rei_hm

最挑剔的读者

名字和人设我都不喜欢。"雨滴"怎么想都觉得是个文学杂志编辑的笔名，对人设更是失望，显得太"自然"了点，一身绿色的，而且怎么看都像RPG中杂货店里的NPC。(给人家点地位好不好)至少也要是第一或第二女主角啊！ ——tan11081

最有联想力的读者

新来的MM编辑雨滴的小编形象怎么像是……卡伦的妹妹？ ——tspz06

第一眼看过去还以为是某伦的女生版，汗…… ——cid003

最含蓄的读者

我爱上她了！ ——ragnarok



雨滴：(汗……)感谢大家的支持和厚爱，在编辑部需要学习的东西还有很多，我一定会继续努力的！刚来的时候，因为见识到所有编辑的庐山真面目而兴奋了好久，但很快就被编辑部的紧张气氛所取代，各个小编们经常忙到工作完毕后随便找个角落就睡死了，以后看到编辑部里睡得像尸体一样横七竖八的小编们千万不要以为是犯罪现场哦。(笑)

至于小编形象，为什么大家会觉得那是女仆装呢？这明明就是很可爱的蓬蓬裙嘛，当初就是因为很喜欢裙子蓬蓬的感觉才拜托大嘴兄加上去的……而使用"雨滴"这个名字是很有渊源的哦(秘密^_^)！等以后把工作熟悉了，我会积极上论坛与大家交流的！

UCG赠品之绝对醒目！

吃语：赠品是UCG吸引众读者的法宝，以下是本人对UCG136期以来赠品统计及个人见解说明：

赠品	赠送次数	评价
Gamehalo VCD	66	光环就是光环，要不怎会出现在神的头顶？
游戏海报	63	赠品之绝对主力，无出其右者
游戏贴纸	11	我贴我贴我贴贴贴！UCG贴纸，今天你贴了没有？
游戏攻略别册	8	UCG加页
游戏卡片	8	可近观也可亵玩焉
游戏手册	6	E3展、自诊手册、无双画册等等等等
猪笼城寨别册	5	levelup广告手册
笔记本	4	学生必备
明信片	4	省去了买明信片的钱
年历台历	4	咋不送挂历？
Gamehalo DVD	3	次世代UCG必备品
门牌卡	3	镇门之宝
书签挂件	3	纸上有风情
时尚别册	3	PONG-POP'IN——乒乓作响的时尚之里
随意贴	3	无磁性啊？
贺年卡	2	怎没有小编贺词咧？
球迷助威棒	2	WE最高！
文件夹	2	拿来装赠品
游戏人物立卡	2	远观，不可亵玩
纸模	2	PS2也可以Do It Yourself！
主题茶杯垫	2	有人会拿来垫吗？
笔筒	1	女神及众小强重现书桌
卡片袋	1	索尼克和多罗代言产品
拼图	1	左拼拼右拼拼上拼拼下拼拼
清凉扇	1	被风扇过的清凉夏天
书签笔	1	你以为它是书签？NO，其实是支笔，你以为它是支笔，NO，其实是书签！
信纸	1	UCG同志望你多联系
游戏王牌	1	百期特赠，UCG独家配方
游戏绣球	1	原来是纸做的呀
资料袋	1	S.T.A.R.S特别版
招贴画	1	Q版尤娜，かわいいですね！（太可爱了！）
游戏影像VCD	1	首次合刊赠送，当时无Gamehalo叫法，因此单独列出，也可以说是Gamehalo的鼻祖啊！

希望《游戏机实用技术》以史为鉴，面向未来，多送实用赠品！

本期靓图推荐

《最终幻想VII 再临之子》精美壁纸集



最近什么影片最红？当然是《最终幻想VII 再临之子》！这部影片目前编辑部仅有一人未看（为照顾D·S的情绪纱迦就不说他的名字了），已创下编辑部的历史记录！尽管编辑部里并不是所有人都玩过《最终幻想VII》，但每个人在看过之后都大呼过瘾，而玩过《最终幻想VII》的人自然更加感动！

泄露了这么多编辑部的机密，想必大家也知道本期的靓图推荐是什么了——没错！那就是《最终幻想VII 再临之子》的精美壁纸集！内以帅哥为主、美女为辅，我辈中人不可错过！

下载地址：http://items.levelup.cn/lvupnpic/prince/ff7ac.rar

河东狮吼

编语：时光飞逝，不知不觉间，许多青年玩家们已经到了结婚的年纪，开始了幸福的家庭生活。这不，在最近几期的来信中，我们经常能收到许多来自这些已婚朋友们的信件，其中甜蜜的爱情故事固然令人羡慕，但却也同时有着苦涩与无奈……在此，我们特选登了两篇较有代表性的来信与大家分享。

我要求助——来自一位“见习爸爸”的SOS

纱迦&D·S：

事态严重，请务必帮忙！

新婚初始，在我的“精心栽培”之下，老婆迷上了玩游戏及看UCG。但不喜欢女性向游戏，最爱的是《真·三国无双》系列”及《战神》。

现今新婚未及一年，老婆身怀六甲，为免辐射影响胎儿生长，在我的劝说之下，老婆远离了PC及电视。但如今却死抱GBA SP的《塞尔达传说 小人帽》及UCG总第117期上的攻略不放，整日沉迷于《塞尔达》的世界中。她总在我上班之后偷着玩，几经劝说，表面应承，背后却不知悔改。我又不敢对其施以“暴行”及“欺诈”手段。老婆不听劝导的理由是GBA无辐射，在家又没事做。但我深知游戏时人的精神处于亢奋及紧张的状态，怕长此下去影响胎儿正常发育。希望借“读编往来”一方宝地，让两位小编用三寸不烂之舌给予正面引导。（她很喜欢你们两位）在此拜谢！ ——呆子

这个问题可真是非同小可，不过纱迦和D·S都是尚未结婚的钻石王老五（众读者：切……），这种问题可真是难倒我们了。为此我们特地请出刚到编辑部不久的雨滴为您进行解答！

首先恭喜您将作父亲了，对于“见习妈妈”迷恋游戏这个问题，我想对她说：游戏什么时候都可以玩，但是宝宝只有一个！因为您现在的身体不单是自己一个人的，为了自己的孩子更聪明，妈妈有责任为自己的孩子多做一点事情哦！将来孩子才会更加聪明和漂亮！如果老接触游戏的话，对宝宝的胎教也不太好啊！

我要发言——来自一位已婚玩家的自白书

公元2003年7月4日，一个崭新的小生命来到我的身边，我的身分一下从我父亲的儿子上升到我女儿的爸爸了。那感觉就是：爽！终于有人得听我的了！身为人父，担子更重了，付出更多了，游戏时间更少了，队伍更不好带了。

这几年的感受是：劳动强度上升，劳动密度上升，娱乐时间大幅下降，工资全部上缴，存私房钱的几率近乎于零。终于有一天，我下定决心用结婚前存的两千多块钱买了台PS2。当时，我觉得把钱放哪都不安全，于是就天天携带，要防火、防盗，还要防煤气中毒……只是钱刚够买机子的，好说歹说，BOSS终于送了我两张盘，这两张盘在我眼里就是那Z版呀！回家后机子就说是借的，尽管这招不太新鲜了，但骗骗老婆大人还绰绰有余。（如要刊登此信，请删除这段话，切记，否则会出人命的。）（编按：汗）

用为数不多的钱买为数不少的游戏，伤脑筋呀，得拿着UCG反复查找比较。（买UCG的钱是以我戒烟为条件换来的）好不容易选出一个游戏，还要担心D版的质量。虽然盘在三天内包退换，但我的娱乐时间很短暂，所以三天后一旦出现死机、定版和黑屏什么的，唉……（写到此处，眼睛不禁湿润了……）

最后，送给大家一句话：您想再找回以前的游戏感觉吗？那好，娶妻生子吧！保证你要什么感觉就有什么感觉！

好了，啥也不说了，干活去了…… ——天津 苦出身

这位老兄……果然啥也不用说了，全是眼泪啊！看了您的悲惨经历后，小编们虽然大多都未结婚，但也不免人人自危……唉，莫非婚姻果然就素那传说中的围城？

同情之余，无以为表，只得谨在此送您一张刚刚在网上偶然搜到的图片。我想，照片左边的那位老兄一定能深深地理解您此刻的心情……



见过有个性的，没见过这么有个性的

——《为你而死》COSPLAY



COSPLAY团体的想象力果然是无穷无尽的，这不，借着《为你而生》新近公布的东风，《为你而死》的COSPLAY当即便惊现于世。面对敬业至如此的COSPLAYER们，你我除了哑口无言外还能做什么呢？看来，COSPLAY的对象都是玉树临风的俊男靓女只是我们这些小市民一厢情愿的看法而已……

重庆 孙林：曾经在一个电玩店看到《真·三国无双4》的明信片，一张就要十元钱，当时我犹豫了很久，最终花十元买了一张貂蝉，如获至宝地回去了。虽然心里知道被狠宰了，可是就愿意，真不懂自己心里怎么想的。不过，当时在那店里，还有看到贴在墙上的小乔，他要卖我50元，我没干。还有一张张美人和甄姬的画，不知BOSS是不是也是三国迷，反正他出的价钱让我听了只有腿软的份。最不可思议的是，小小魔方一个，就要80元。我真是不晓得该怎么说了，超级郁闷加不爽

您说的这些周边产品不是限定版中附带的，就是买行货版时赠送的，并没有官方售价，所以这些小东西的价值也就无从界定。不过，因为这种东西都比较稀少，所以BOSS拿出来单卖高价也在情理之中，权作省下了从日本直接邮寄的国际邮费吧。记住，想成为一款作品的超级铁杆FAN是很不容易的望着那些琳琅满目而又漫天要价的限定周边，我们惟有两个选择：要么看着不买，心疼；要么一掷千金，肉疼。

武汉 张磊：《生化危机4》自推出以来，已被偶爆了N次。前天中午睡觉，一不小心着凉感冒，下午上班时全身无力，急忙找出感冒药来。这时我突然发现药与里昂那阻止病毒生长的药丸一模一样，愣是下得没敢吃……结果出了一身冷汗，感冒也好了八九成。

听你这么一说，我也开始渐渐觉得某编每天午餐时那高得出奇的食欲似乎像是T病毒的一期症状了……

北京 陈曦：9月B的Gamehalo超强！最强的是《超级魂斗罗》全程开枪不杀人的影像！不过在惊叹之余，也希望编辑们多推荐一些国人的“热血最强”，不要老是用日本人的。我就不信中国玩家里没有高手

严正声明：《超级魂斗罗》全程开枪不杀人的影像作者是北京人，笔名天才帅，绝非日本人。目前编辑部正在与他联系，相信很快又会有新的达人影像问世了。

上海 黄维佳：我的心中有一个担忧：当我到了六七十岁时，电子游戏还在不停地发展，我真想一直陪着伴我走过一生的电子游戏，但生命有限，有时真怕自己没有办法看到一百年、二百年……甚至更久以后的游戏。真期待将来的游戏会是什么样，但……我是不是有忧郁症？>_<

是。

张涛：和女友交往快两年了，但她却至……众小编中的过来人谁知道什么……千万别告诉我用游戏。……给她弄了台GBA SP，结果现在一打电话，……玩游戏，而我则在另一头发呆，超郁闷啊！都……游戏惹的祸。

换PSP试试。

沈阳 隋墨：经常看到类似“这张图片似乎是PS过的”这样的话，“PS”在这里是什么意思？貌似不是PlayStation……

PS是Photoshop这个单词取其中Photo和Shop两个首字母的缩写，这是由Adobe公司出品的一款专业的图形处理软件，常常用作给图片添加效果的用途。而且，在许多“邪恶”的TV GAMER手中，PS可谓是无坚不摧的利器，任何毫不相干的游戏图片都会被他们组合成很难找出破绽的恶搞作品，譬如右边这张图片就是个PS的典例。



沈阳 秦赫彬：我们这儿有个医科实验室据说可以卖血，……能卖500元！哇靠，那卖个三回，NDS下来了！卖个六回，PSP到手了！卖个N回，就……

个N回，小命就没有了！健康才是最最宝贵的财富，怎能如此儿戏——半回也不许去卖！

请参考本人当年买DC的经验：送报纸！只需在放假期间每天6点起来，然后发放一千份报纸即可搞定收工。历时4个月，终于筹到了买DC的钱！

有关纱迦送报纸的英姿可参考赤松健名作《魔法老师》的女1号神乐坂明日菜。

北京 张晓飞：请允许我问几个比较八卦的问题：

1. 你们这样白天黑夜的玩，对眼睛没有伤害吗？

2. 不知各位小编们的视力怎样？

3. 在眼睛感到疲劳时，各位是怎样缓解眼部疲劳的呢？

4. 平常又是怎样保护视力的呢？

1. 理论上是有的，不过因人而异，譬如Gouki就是天赋异禀，在游戏世界摸爬滚打十余载，两眼愣是尖得发亮；

2. 家丑不可外扬；

3. 换一款游戏；

4. 睡觉。





常熟 何飞：小编小，好们尔！

图原的存旅力国，信写们尔给有没久很以所，了Sorry！

……（编按：以下省略N百字，均是从右向左书写……）

系关没，了瞎看我把点差是個信这过不……吧去游旅续继是还您。

✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉✉

珠海 小云：我最近实在是宇宙无敌霹雳最强超高精黑力量暗……的书啊！……一结束……家，只是PC版没玩，PS2版没玩。……我和父母谈过，但他们只是说什么……教授的孩子……岁不看电视……岁不玩游戏……岁看破红尘最后……无人能敌但孤独求败之类的……我该怎么办？

告诉那教授：您家孩子这是病，得治。

宁波 洪莲：有不少同学对我说，……的外表、谈吐和性格，要交女朋友不属难事，可为何这么年来……一直单身？我也知道有些女生在暗暗观察我，但我却以石化、冰冻等高级特技保持着单身记录。仅仅是因为我想找一个与我一样热爱游戏的女生。哪怕丑点、性格有缺点，我都无所谓。我就是不会喜欢一个只知道化妆品和明星、连索尼出过游戏机也不知道的美女。在此表达鄙人的一大感受：花瓶的作用仅仅在于观赏，她的实用程度与观赏程度成反比，而我仅需要一只碗就可以了。

没错，走自己的路，让别人去说吧！

没错！找自己的碗，花瓶就送给我们吧！－ －＋

邮购

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑（少量存货）、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑（少量存货）、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第19～24辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：[illegible]《掌机王》读者服务部（收），邮编：[illegible]30026。[illegible]的期号和数量，并注明……写好自己的联系电话。邮购读者若超过一个月还未收到杂志，请及时用电话与本社联系。

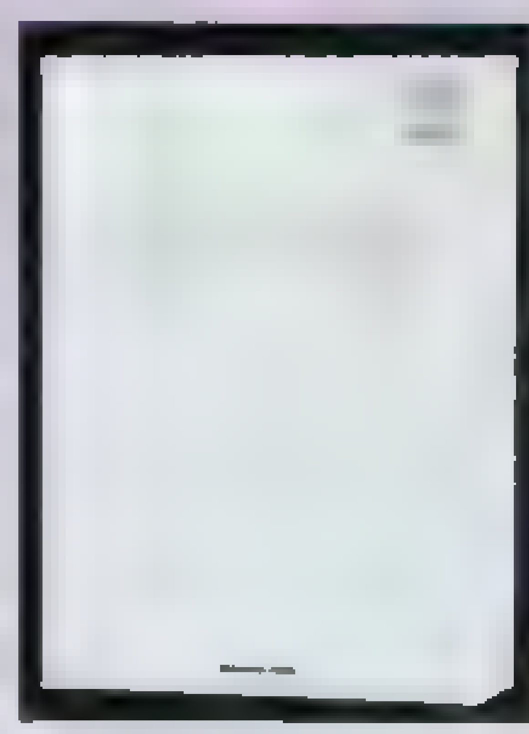
文化误解

绘 星仔

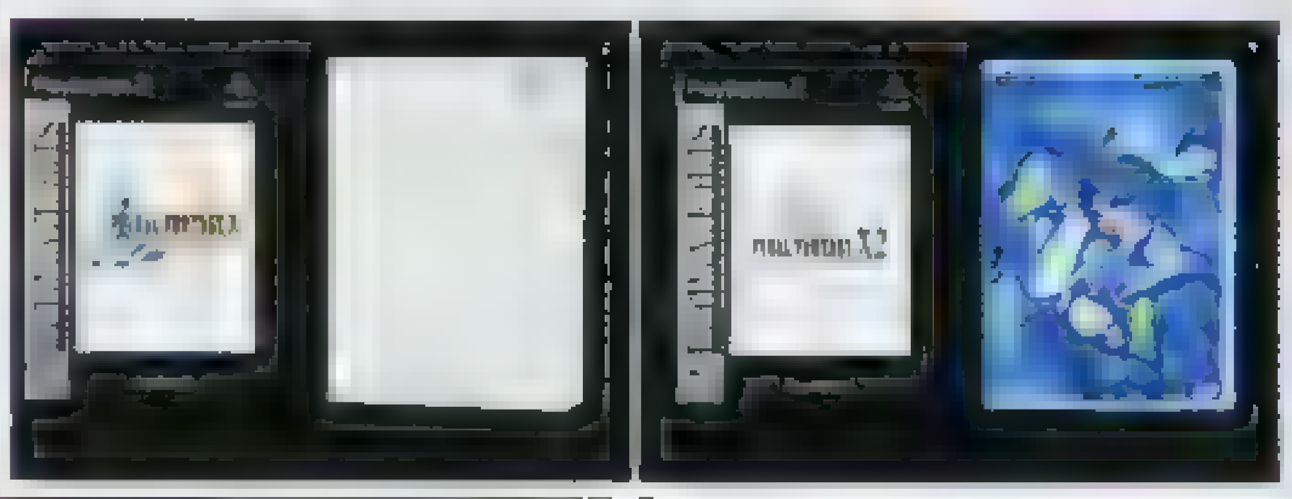
泰坦在TGS展会上恰好与一个人同时来拿取宣传手册……



本月的宝物

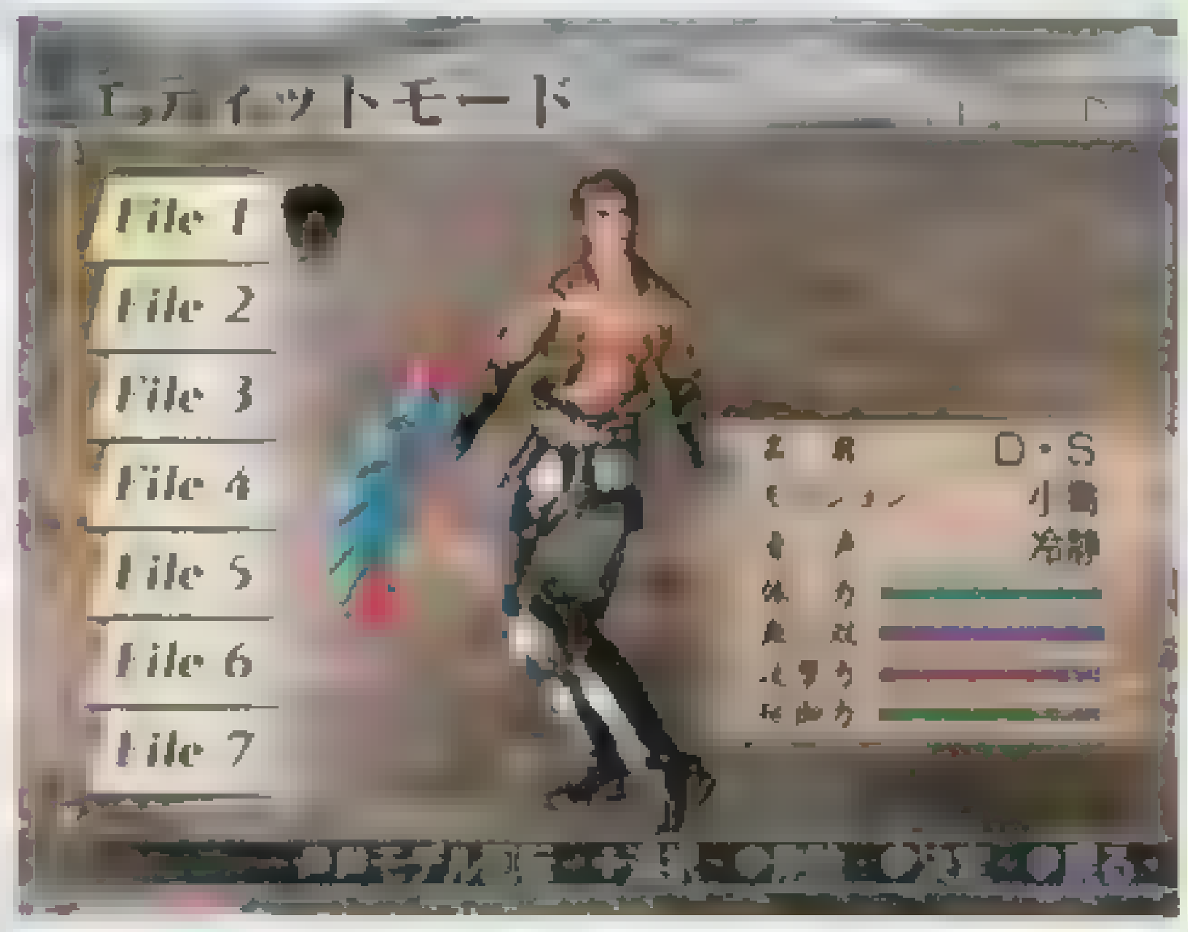


《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ－2》无疑是PS2上最经典的游戏之"一"，如今可以花很少的钱便拥有这两款神作。Square Enix最近推出了《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ－2》的廉价版超值套装，名为"ULTIMATE BOX"，此套装价格便宜，才5600日元，更难得的是游戏的包装好看，远胜其他类型的廉价版。而且此套装除了包括《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ－2》的游戏碟之外，还附赠了《永远的那基节》影像DVD。这张DVD此前只收录在《最终幻想Ⅹ国际版》中，讲述了介于《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ－2》之间的故事，是FANS必携必看的珍品！



趣味截图

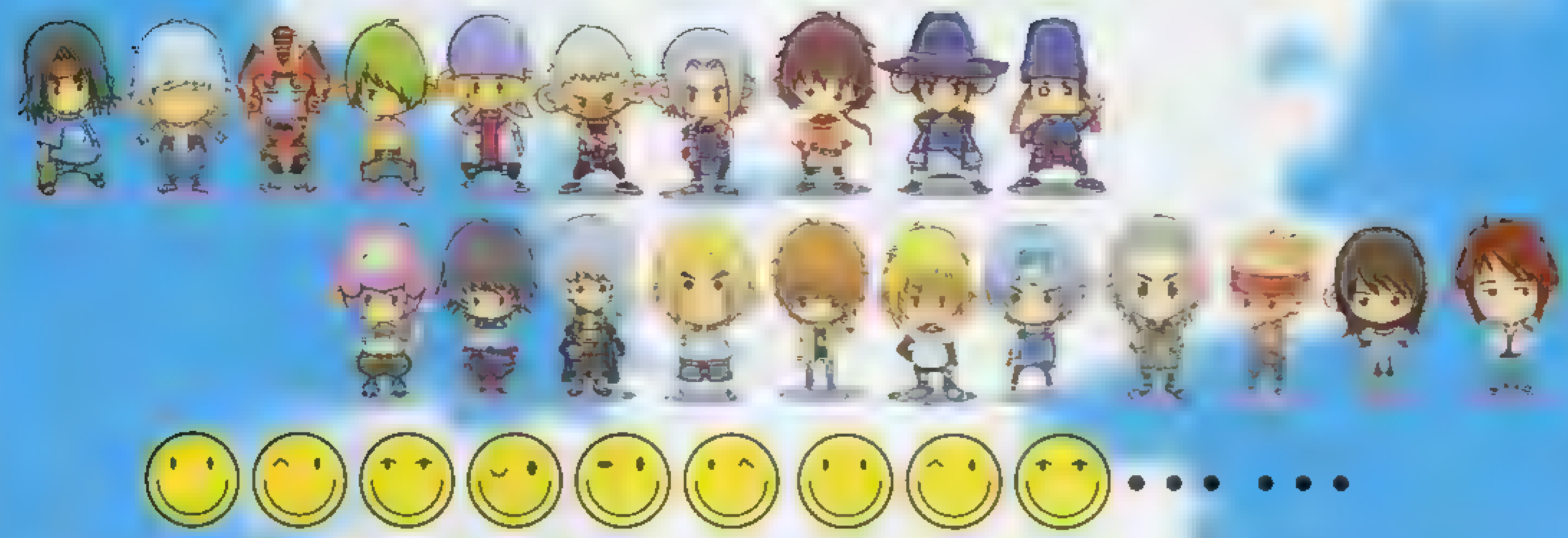
《真·三国无双4 猛将传》入手后，D·S立刻第一时间杀入"立志模式"，经过一番相貌设置调整后，在选择无双武将作为上官时，自然要投奔最爱的小乔啦！然而，在军营里经过一番"调教"后，（自创武将会得到无双武将上官的兵器与招式）完成统一大业的D·S居然变成了这个样子……（众编：寒－ －|||）这……应该算是遇人不淑吧……



在此，D·S饱含血泪地郑重宣布：希望广大男性同胞能够引以为戒，自创男主角时千万不要只盯着女性武将的石榴裙啊！（有特别恶趣味的除外……）

下期预告





也许UCG未来的主力编辑
就是现在的你！

UCG编辑阳光育成计划

顺利进行中……

一只脚迈进编辑的大门

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入UCG编辑阳光育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都不会成为你实现编辑梦想的障碍！只要你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加阳光育成计划，加入我们做最好的游戏杂志！

不受地域限制 由老编辑精心培养

参加UCG编辑阳光育成计划后，只要你能够上网，甚至只有纸和笔，现在就可以安坐家中或工作台前，开始与UCG的纱迦、胜负师、邪魔天使等现任编辑进行密切的沟通和交流。他们将根据你的个人特点，制定适合你的培养方针，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作提出意见和建议。

只要努力，就有回报

作为UCG编辑阳光育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你随后可以升职成为“助理编辑”，并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

成为正式的游戏杂志编辑

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中。最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

阳光育成计划

阳光育成计划随时可以报名，无截止日期

A

★喜爱日式游戏
★擅长写日式游戏攻略
★精通日语

和我一起在游戏世界中华丽地起舞吧！

B

诚邀天下高手与小胜切磋游技！

C

★能够熟练地翻译外语文章
★能自行查找资料并据此编辑写作
★精通英语或日语

索事任事微软事，事事关心！

UCG未来需要的人才就是YOU啦

现在就来决定你的发展方向吧！

G

不管你号称是“FF将军”、还是“MGS元帅”，只要你有擅长的游戏，就赶快来“投案自首”吧！

F

★熟悉游戏市场行情
★有丰富的硬件知识
★有较强的动手能力

次世代主机马上就要开卖了，编辑部可是会第一时间购入的哦！

D

★熟悉游戏业

21世纪什么最贵？人才！

E

用你我的笔，把游戏剧情的精彩之处告诉大家！

报名方法很简单！

通过平信或者Email投来简历！

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



SOUL



■紧张忙碌的TGS终于结束了，相较之往年的TGS，这次TGS制作的内容更多，制作时间更短，但也许是经验值提高的缘故，这次TGS从前期准备，到参展期间，再到具体的制作，都较之以往更为井然有序。

■《MGS4》实在是太震撼了，这份感动就和当年《MGS2》第一次公布预告片一样。感谢小岛秀夫能够创造出这么棒的东西来，它让这个世界变得更加美丽，空气变得更加新鲜……

■还是抽空看了《FF Ⅶ AC》，看后心情比较复杂。片中打斗场面质量之高完全出乎自己的意料，一些经典场面的重现也让人感动得几乎快要热泪盈眶，但同时剧情之晦涩同样出乎自己的意料……



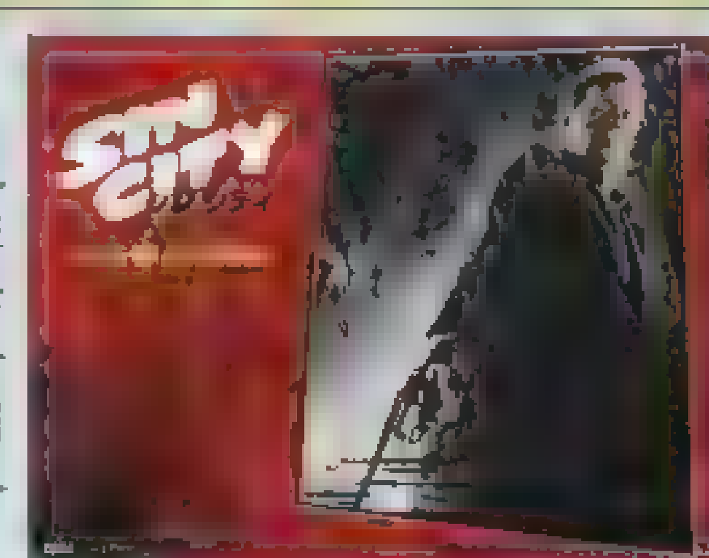
▲东京地铁站、杰克·鲍尔、Snake做过广告的CalorieMate，这么有信息量，怎能不留影？

■生活，总是要发生变化的。虽然某种程度上你也是一个会害怕变化的人，但有些变化却来得是那么的自然。其实面对变化，你干脆什么都不用想，接受它，很快，你就会发现变化的快乐。

胜负师



Ⅰ众小编、美编和视频编辑因为TGS合刊加班加点的景象的确颇为壮观。不过也让人深刻体会到睡眠的重要。这里特别向连续奋战几个通宵的各位UCG同仁致敬！



▲以黑白红三色组成的电影画面极具视觉冲击力。

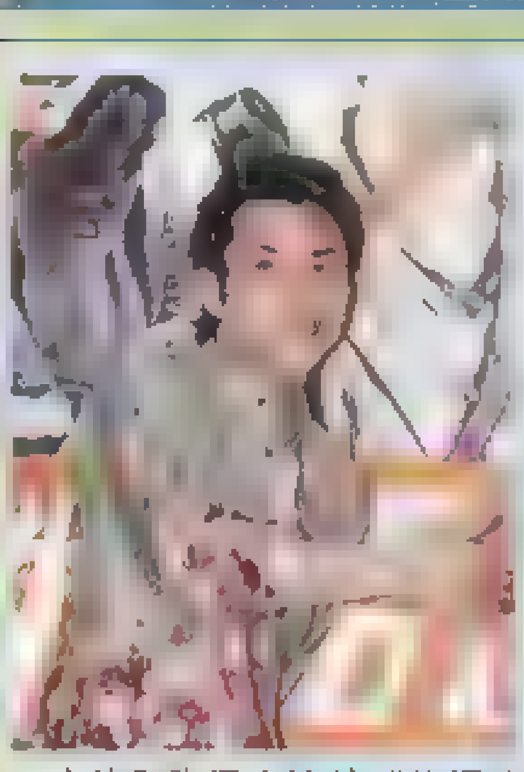
Ⅱ因为胜拳二人组还要在金秋十月为各位游戏人献上一份精神大餐，所以合刊截稿后还是得继续拼搏。看来这将是我加入UCG以来最繁忙最难忘的一个月吧。

Ⅲ《君临都市》之后，胜负师应该期待些什么呢？眼前就有《为你而生》，《大神》美版号称11月就发售了，再加上今年冬天的游戏和X360的发售……总之玩家是永远不会寂寞的。

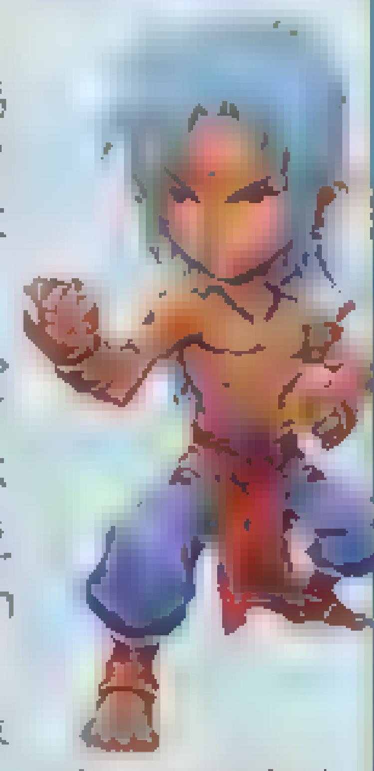
Ⅳ本期震撼推荐：根据美国漫画改编的《罪恶之城》是一部将暴力美学展现到极致的影片，这样的片子不推荐给任何未成年人、晕血者以及女性读者观看，但个人还是希望更多人能像我一样欣赏这部影片。

Ⅴ一MM对自己的长相很自信，只是有一个不太好的毛病，就是经常爱问别人自己长得漂不漂亮。一次她又问自己的好友同样的问题，她朋友只得回答："漂亮漂亮当然漂亮！"美女高兴地说："啊，你很诚实呀！"又转过头问自己的GF。男友不甚其烦地说："漂亮吗？一般般吧！"MM撅起小嘴忿忿道："你看你，连说谎都不会！"

阿修罗



▲小伟和陶子主演的《侦探物语》开始放映了，有兴趣的朋友可以去搜一下哦！



没想到《机战J》居然这么长，搞得人有点措手不及……这次的攻略里加入了每一话的剧情简介，希望大家能够喜欢。

截稿前突然莫名其妙地"中招"了。嗓子很干，声音极度沙哑。幸好家里有个小大夫替我看病，要不然可能等不到攻略完成就倒下了。用小邪的话说就是："有个懂医药的朋友真好！"(Oh yeah！)

TGS组带回了不少试玩版，当中最让阿修罗心动的莫过于《大神》。这个游戏的玩法颇有新意，很有《塞尔达》的风格。不过阿修罗总觉得那个画笔系统完全就是给NDS准备的嘛！现在就等着游戏的正式发售咯！

阿道



▲皇马没有灵魂，自从耶罗离开后。



1.随着年龄的增长，所需要去思考的事物就渐渐地多了起来。有那么多人怀念自己的童年和青春，不过单纯、无忧无虑的日子已一去不复返了。肩负起更多的责任会使人成长，如何在这个社会上生存下去。快乐与悲伤的戏码每天都在上演，如何自始至终投入地去演好这出戏？可能就是所谓的游戏人生游戏人吧。

2.《波斯王子》这个系列的确很有意思，它所讲的故事非常吸引人，它的美术设计的水准十分之高。从这个系列的身上，我看到了游戏在向电影慢慢靠拢的趋势。不过，游戏的互动是电影无法具备的，这也正是所谓游戏性的源泉。

★深圳与山东，一喜一忧。看到山东队崔鹏那一脚怒射得分时，我心里的希望又再次被点燃。可惜后来的结果就像中国足球习惯性的失败一样，在给你希望的同时又立即把它无情地摧毁。太多的大道理不想再说，哀莫大于心死。

素坦





◇日本的秋叶原比深圳的华强北或北京的中关村强的地方只有一点：非常正规的游戏动漫店。在这条著名的电器街上，我没有发现一个电器是日本有而中国没有的。

◇跟我交流的读者中有人提到，在中国玩游戏根本感受不到日本那样的游戏气氛，没能亲临TGS也是一种遗憾。看到这些，我想起很久以前的一个冬天，郑智化在接受采访时说过这样一句话：就在我们抱怨手冷的时候，有的人连手也没有……咱们总觉得自己想要的东西太多，却没发现自己拥有的也已经不少了。

◇10月22日（周六），UCG小编将做客levelup.cn，详情请关注网站。

Gouki



◆在TGS上印象最深的当然是《潜龙谍影4》，虽然对老头子版Snake是吃惊大于兴奋，但……看到那种素质的画面，的确是除了期待，就没别的了。

◆终于在日本买到了BigBoss担任代言人的健康食品"Calorie Mate"——这不就是军粮吗！大喜之下购入数盒，还带回一盒给战友多边形，在合刊制作期间HP低落时使用，HP全回复啊！（我觉得蛮好吃的，是的，不好吃也要说好吃！）

◆发现最近自己欠的游戏债实在是惊人，一堆自己想玩的游戏连摸都没摸一下……哇呀呀呀……做完之后一定要恶补！



▲《10号之夜》是目前阿根廷收视率最高的节目（之一）。

◆在日本因为上网不方便，反而消息有些"闭塞"。比在大本营的同事晚得知REVOLUTION手柄的消息……不管怎么样，用这种手柄来玩FPS肯定很有趣吧。

◆弄到一套《超人前传》第一季，看了前几集，虽然每集故事好像都是一个模子里倒出来似的，但谁叫咱从小就喜欢超人呢……哪怕是超人的学生时代也是挺有趣的，我似乎已经猜到克拉克为什么以后会去当记者了……

雨滴



期待已久的《幻梦狂想曲》终于出了，片头那段女声实在是天籁啊！本来预计要在本期做攻略的，但因为杂志的截稿时间太紧，只好放到下一期了……介时雨滴一定会全力以赴的！

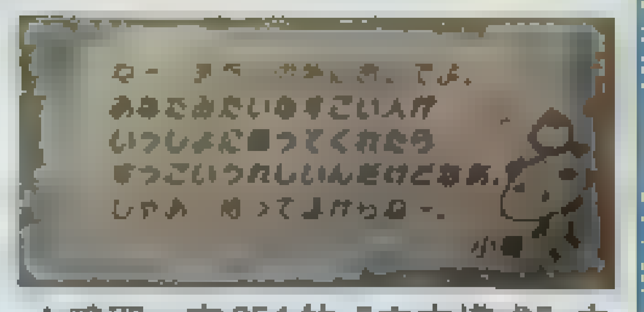
和美编MM们成为了好朋友，虽然她们平时的工作就很多了，但到了截稿前几天都还要通宵工作，实在很值得膜拜啊！大家拿到书的时候千万不要忘记感谢我们的美编MM们的辛勤劳动！

和恶友打电话得知，在家乡的她拿着PSP坐公车时看《FF Ⅶ AC》被N多人关注，他们都说了一句话："哇！你看！新的《骇客帝国》！啥时候出的怎么我不知道？"

D·S



〓前月因有急用而向同事借了笔钱，经过两个月的“分期付款”后，终于亲自领悟了“按揭”的含义——被人家按在地上，每月揭一张皮。T_T



▲哦耶，在354的“立志模式”中终于等到了来自小乔的劝降信，激萌！

〓真是很奇怪，仿佛约好的一样，许多大学和高中时的同学突然出现在了这座城市里，有的是来实习，有的是来面试，有的则是刚刚跳槽……虽然不断地应酬实在有些疲惫不堪，不过，那种重拾过去时光的快乐瞬间却是千金难换的……

〓虽然《最终幻想VII 再临之子》电影已经问世多日，但为了等待华丽的DVD版，目前正在坚决抵制任何其他版本的诱惑……不过在编辑部众人邪恶的集体音箱攻势下，自己不知还能坚持多久……振作呀，D·S!

纱迦



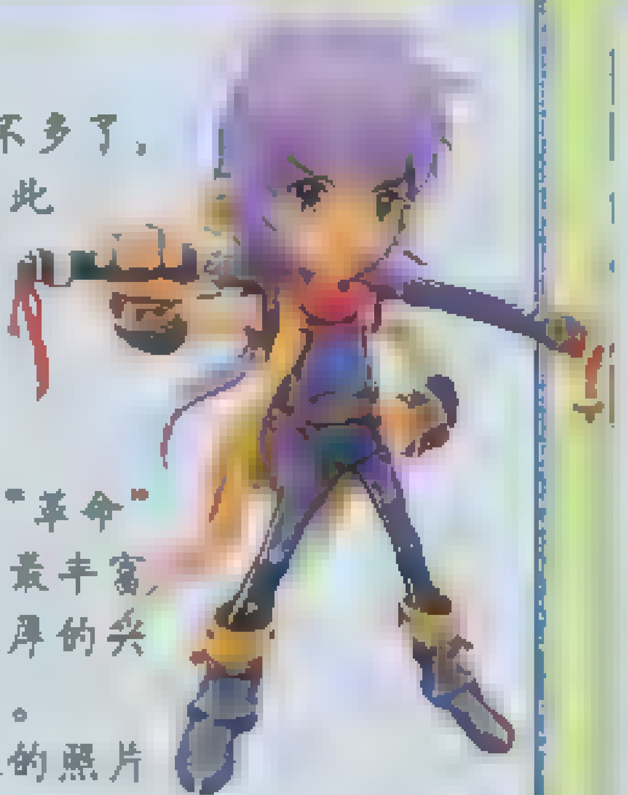
☆这天下午，当我正在埋头撰写《真·三国无双4 猛将传》的攻略时，星夜突然过来问今天是不是我的生日，我这才想起来确有这么回事。后来才知道原来是星夜看到levelup上有人发帖庆祝我的生日。看到这么多素不相识的网友为我庆祝，当时的感觉真是幸福死了！^_^



▲《源氏2》这么快就公布，令人大感意外。希望2代中能够使用静御前。

☆东京游戏展结束了，突然意识到今年内就能玩到Xbox 360了。记得本人刚来编辑部时连NGC和Xbox都没发售，而现在都……目前最感兴趣的游戏是《赋法战争》和《九十九夜》，等到主机一到编辑部，立刻无条件通关先！

星夜



★由于时隔太久，《最终幻想VII》的剧情已经忘得差不多了，加上《再临之子》本身在剧情上确实有点莫名其妙，因此看的时候总感觉一头雾水。不过个人认为这确实是一部好片，尤其是将音箱搬到床上，然后将音量开到可以与全身产生共振时，一到了打斗场面，那感觉真是在电影院里也感受不到的啊！

★虽然曾经听说过无数种充满创意的谣传，但是当“革命”的控制器公布时才发现在这一方面任天堂的想象力才是最丰富的，本来对“革命”并不是很在意的我也不禁产生了浓厚的兴趣。看来任天堂把技术研发全都投入到这款控制器上了。

★为了纪念某个重要的日子，9月的某一天用了某人的照片当MSN头像，结果被指认有点像李英爱。从来不看韩剧且与时代严重脱节的我这才知道有这么一个韩国女星。说起来9月或许是流行失恋的季节，就在那一天一位朋友声泪俱下地哭诉她的失恋经过，仿佛遇上了世界末日般。碰上这种情况，最常用的一句安慰的话就是“这也是成长的必要过程啊！”只是自己也对此抱有疑问，如果成熟意味着受伤，那为什么还要成熟呢?

多边形



○REVOLUTION的手柄还真是“革命”啊！TGS三天最大的新闻就是这个了，假若到那一天这个手柄真能实现任天堂所宣传的那些功能，那我只能再次无条件向任天堂的天才创意致敬！

△X360和PS3的首次正面交锋以X360的绝对优势胜利而结束，12月22日（美版是11月28日）就可以玩到新时代的游戏主机了！可是我最想玩到的还是PS3的《潜龙谍影4》……

□抽空看了一些老电影，强烈推荐《罪恶之城（Sin City）》，电影中的漫画气氛渲染得太足了，看得让人欲罢不能，续作将在明年5月登场！另外对9月上映的朱迪·福斯特主演的《空中危机（FlightPlan）》也很感兴趣，不过《24》第四季三区的DVD什么时候才会出啊?

×Gouki从日本给我带回了一盒Calorie Mate（就是《MGS3》里面Snake吃的那种军粮），如获至宝，遂与众人分而食之，咀嚼下肚之后，大家皆无语走开……真的很难吃……（多：死猫！我的铜锣烧呢？猫：被Liky在日本就吃了。多：Liky！！！Liky：……）

混沌天使



◆到日本给我感受最深的是：怎么这些人的日语说得都比我好?

◆TGS之行再一次让我体会到了人挤人的滋味，偌大的会场被人塞得满满的，有时近在咫尺的东西要走十分钟以上才能接近，那感受真痛苦。

◆试玩《九十九夜》的时候意外看到了襟川惠子和SHIBUSAWA KOU也在一旁观看，立刻请他们签下了自己的尊姓大名。襟川惠子不愧是光荣的女王样，气质、谈吐尽显女王风范。



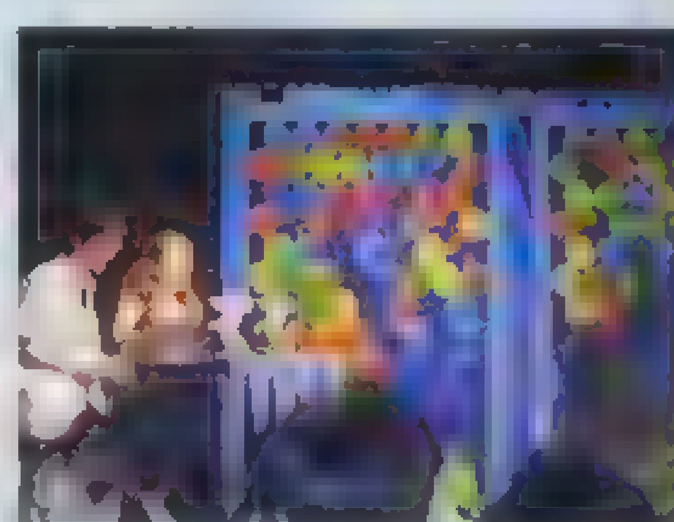
▲光荣的女王样和王样的签名。

◆在《遥远的时空3 十六夜记》的声优脱口秀上，前几排近一百个女生中间就站着我一个男生，一眼就被主持人看出来了，惹得关智一和保志总一朗都连连称奇。呵呵，我是该高兴好呢，还是该作害羞状呢？（－_－b）

洲若



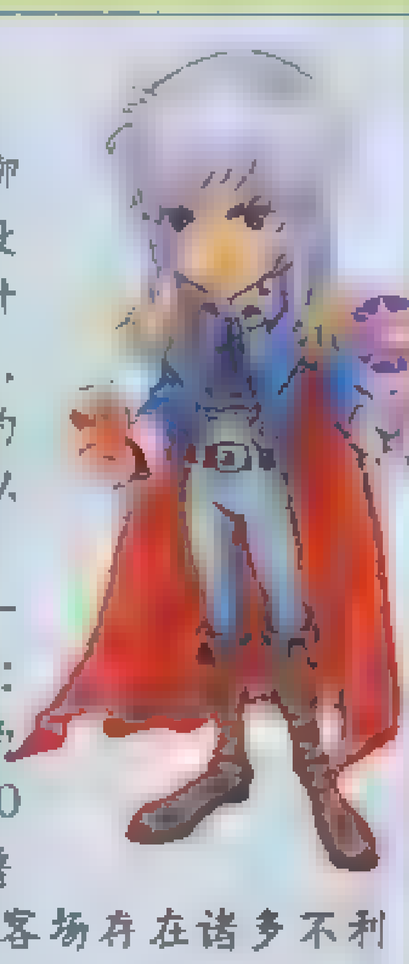
在参加TGS之前，纱迦曾一个劲地要我在会场上帮他带一切与《蔷薇少女》有关的东西。虽然已经看过几集的我还是无法理解这动画为何有如此之大的吸引力，不过还是带着碰碰运气的心情观看了《蔷薇少女》的EVENT，那人山人海的场面恐怕会让我“短时间内”难以忘怀……



▲夏本温子的嗓门真是够大，站在她旁边与她一决胜负时，一句“负けちゃう!”让我耳鸣了许久……

在后来夏本温子的送礼大会中，我通过玩方块游戏战胜了夏本温子，并获得了从一堆礼物中挑选一件的机会。不知挑何是好的自己于是随手拿走了一块松岛初音的签名板——走到台下的我，此时才从夏本温子的口中得知那一堆礼物中，有两张《蔷薇少女》的音乐CD——事实上，我后来又在与夏本温子的猜拳大赛中获得了胜利，不过得知已不能再获得礼物时，也只好遗憾地放弃了——于是，在回到编辑部以后，纱迦开始过起了消沉的日子……

卡伦



★从东京乘飞机返回国内需要三个多小时的时间，百无聊赖之际，卡伦便用笔记本电脑看起了那部一直想看但又一直没时间看的《最终幻想 再临之子》。应该说本片的剧情确实没什么可说的，但那画面及打斗场面实在是爽到了极点啊！另外，当年曾玩过《FF7》的朋友在观看本片时必定会有一种别样的感动，对于一部以原作为卖点的DVD，能达到这个效果就足以令人满意了。

◆鲁能泰山队在亚冠联赛中又创下了纪录，不过那却是一个令所有中国球迷感到耻辱的纪录。在沙特的吉达，他们以2：7惨败给了伊蒂哈德队，这也是中国球队在亚洲比赛上失球的最高纪录，而且如果不是对方好多机会没有抓住的话，2：10都是有可能的。从4年前的望嘉锡惨剧到今年的吉达惨剧，鲁能两次参加亚冠两次被人屠杀。我们承认技不如人，我们承认客场存在诸多不利因素，但身为一个球员，身为一个中国男人，你无论何时都不能在比赛中失去血性！

●附近的烧烤摊最近被城管查禁了，原来夜里热热闹闹的地方如今已是冷冷清清，每当经过那里的时候总觉得少了些什么……

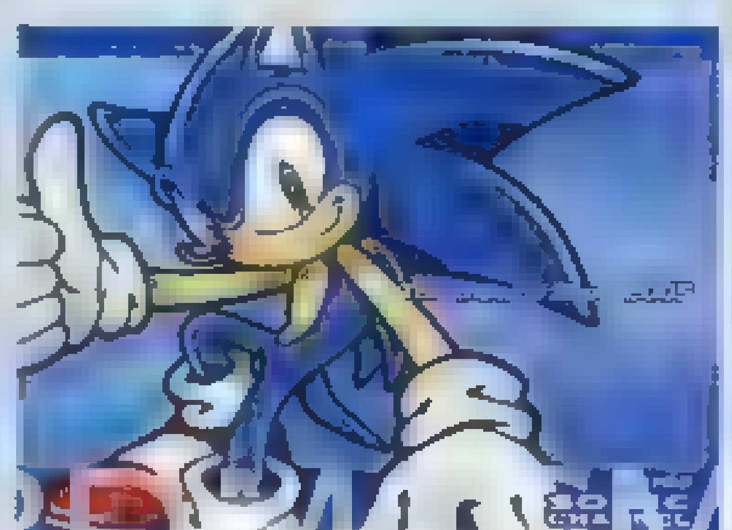
猫太



◎这次有幸以记者身分参加TGS，的确是人生的一大体验啊！希望这次做出的内容能满足大家的胃口哦！

◎这次虽然中裕司大人出现了，但一直找不到机会拿《索尼克英雄》给他签名，哭……不过竟然在Capcom的展台遇到了河野纯子小姐，并一同合照一张，实在是太兴奋啦！

◎由于筹划与制作TGS花去了大半个月的时间，引致9月份的新作几乎都没碰过，可悲可悲。希望在合刊结束后主编大人能多放两天假给我们补习补习吧……（主编：貌似你要去做手术吧……）



▲原来明年才是索尼克的15周年，我……我……（掩面跑开）

◎最近太忙，某天接到母亲打来的慰问电话后发现自己已经快一个月没有跟家里联系了，弄得眼泪也快落下，我怎么会如此失策的呀！（怪不得最近罗罗老咬我……）

游戏立方 GAME³

Vol:088

客座主持：胜负师 E-mail: Game3@ucg.com.cn

正赶上TGS期间，小编们的工作热情空前高涨，中秋佳节，有的小编在日本，有的则在本部不眠不休地准备合刊大餐。因为大家的共同合作，让此次的游戏立方也来了个大丰收，无论从版面页数，还是内容的涵盖面，都可以称得上是“特大号”了！首先是4页超大容量的多边共享区，让你一次看到爽；然后又会由“模FAN”蜘蛛为大家介绍已经推出1.0版的街机模拟器王者MAME；隐藏了多期的人气栏目“绘梦人”也再度复出，为大家展现大张正已的个性世界……

立方特大号，大家可要看仔细了！

多边共享区 ENTER THE GAME

机战周边产品大暴走！



今年对于“机战犯”来说是一个丰收的年头。先是年初的《OG2》，然后是感谢祭上透露了《α3》的情报。随后就是OVA的正式发售，以及《α3》和《J》的正式上市。大家都知道前些日子OVA动画《超级机器人大战 原创世纪》第2卷已经发售，PSP版《MX》也在本次TGS展出。不过，和《机战》相关的周边还不止这些呢！

近日，amazon上已经开始OVA第3卷的预订工作。而与此同时，Banpresto也公布了将从10月起陆续推出连接GBA版《OG2》和OVA版之间剧情的广播剧CD(共3卷)。广播剧第1卷的预计上市时间为10月5日。此外，《α3》的片头歌《GONG》单曲CD以及游戏的原声音轨(共4CD)也将于9月正式推出。如果你是“机战犯”，手头正好又有闲钱和国际信用卡，不妨考虑一下这丰盛的周边大餐！**【阿修罗 提供】**

PSP用外接音频端子支架



▲接音箱的样子很前卫，看电影时连手也可以休息了！

前不久，日本厂商推出了一款PSP专用支架——CYBER·CRADLE PRO(PSP)。该支架的最大特点，在于PSP能够安装于支架上，并利用支架的音频端口外接音箱等高端音响设备。同时，CYBER·CRADLE PRO(PSP)拥有如PSP那样的充电功能，当PSP安装在支架上时也可以直接通过支架进行充电，并且这并不会影响到它的使用。在外接音箱时，使用者可以直接利用支架上的开关进行音箱的音频输出或PSP本体音频输出的切换。此外，支架上还设有音量的大小调节组，使用者可以根据需要自行调节，这一设计对于外接的音箱上没有音量调节设置时显得格外的方便。



▲支撑PSP的两边在不使用时可以进行90度的调节，这样不易折断也便于放置。

虽然该支架吸引力挺大，但也有一个令人担忧的地方，那就是牢固程度。PSP固定在支架的上面，而固定点只有左右两边，两边的接触点则承受了PSP的全部重量。刚使用时也许还好，但时间久了，支架会不会出现“体力不支”的情况现在还很难说。但相信在不久以后，制作商还会推出更加牢固的改良支架，推荐想要体会真正的视听享受的PSP玩家到那时再购入。**【沙罗 提供】**

超豪华的游戏机转印帖纸



一般的转印帖纸(也叫纹身贴)大家都见过吧？大部分印着年轻人喜欢的图案，很多MM都喜欢用它们来装饰自己的手机，但最近CYBER推出一款与众不同的帖纸，是专门为游戏机和手机设计的，图案豪华到让人目瞪口呆。

这个系列是根据日本传统工艺“莳绘”制作的“金箔”帖纸。所谓的“莳绘”是使用昂贵的金粉和银粉为绘画原料，把图案描绘在生活器具上的一项工艺，多用于古代日本上层贵族的器具。以华丽和复杂著称。这次CYBER发售的“金箔莳绘”转印帖纸继承了“莳绘”的风格，帖纸图案共有6种，除了青龙、白虎、朱雀、玄武四圣兽之外，还有樱花等图案。为了制作这个系列的帖纸，CYBER还聘请了专门的“莳绘”艺者仔细地对图案原件进行复制，对照每个细微部分，把那些复杂华丽的图案完整地重现出来，展现出它们原本的华贵魅力。

CYBER考虑到经常摩擦可能会对转印帖纸造成磨损而专门设计了超强耐磨的粘贴效果，不会让图案轻易消磨！虽然看似很豪华(实际上也很豪华……)，但这款转印帖纸的售价只有850日元，喜欢的朋友可以去托人找寻一下。**【雨滴 提供】**



欢迎加入“小霞俱乐部”

TECMO日前宣布，将成立《死或生》官方俱乐部“小霞俱乐部”。《死或生》是由TECMO旗下的Team NINJA团队所制作的3D格斗游戏，曾于SS、PS、DC、PS2与Xbox等主机上推出。而且该作还成为Xbox平台的招牌作品之一，是在日本最受欢迎的Xbox游戏。



“小霞俱乐部”以《死或生》女主角霞命名，该俱乐部采用网站方式营运，在网上即可报名入会，且无须交纳入会费。俱乐部会员将可享用各种特别服务，包括电子杂志、会员限定网页、最新消息速报、会员限定商品、会员限定特典等等。

小霞俱乐部首款预定推出的会员限定商品，就是霞模型的黑色特别版(在总第135期杂志的“多边共享区”中曾介绍过)。目前该版本没有在市面上公开贩卖，可见其价值之高。小霞俱乐部的官方网址是：http://www.tecmo.co.jp/tic/kscc/index.htm **【纱迦 提供】**

《FF VII AC》初体验

我想普通的电影观众可能很难接受一些玄之又玄的超现实剧情，



尤其当这些剧情没有一个真正可以说得通的解释时（可能2D动画例外）

所以没有玩过《FF VII》的朋友可能会对《FF VII AC》有些“不知其所以然”的感受。当然，这里要略过动画本身的质量和战斗效果的出色不说。

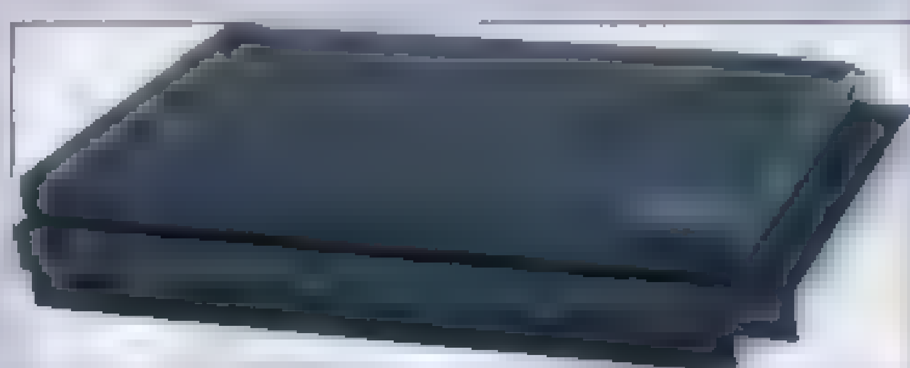
电子游戏很容易带给大家一些玄妙的东西：比如生命之泉的突然作用；比如某些角色突然出现；比如刀枪剑魔法混合的战斗；比如某些角色死了又活，活了又死（其实你根本不明白他到底死了没有）等等。你可能搞不清楚武器和道具对角色们到底有多大伤害（联想一下《世界之战》，武器伤害程度表现得一目了然），搞不清楚敌我之间的力量差别，甚至在“通关”之前并不很清楚他们的信念和行为的真正含义……而这些，正是商业电影的致命伤。星球的死亡，社会阶级，交织的爱，思念体，母亲，心灵创伤，这些精心设计的深奥概念只是凭空出现，普通观众很可能看不懂啊，那你这个片子到底要表现什么呢？表现力何在呢？当年《FF》电影版的剧情要自圆其说是绰绰有余，可观众还是普遍感到枯燥，有人说一部成功的电影不能是FANS向的，也不能只靠打斗吸引人。周黎明说《FF》电影版第一个“吃螃蟹”并“中毒身亡”，现在作为“《FF》系列”的爱好者，我觉得《FF VII AC》并不是一部电影，而是一部献给FANS的蕴含着浓厚的史氏风格的CG动画，弥补当年技术的不足，扩充一些剧情上的东西，把《FF VII》的故事说圆满，同时也为未来的某些作品做一点铺垫。对于没有接触过“《FF》系列”的朋友，就请把《FF VII AC》当一部十分特别的功夫动画来看吧。**【泰坦 提供】**

把PS2变成PSP？



▲这是一对重视机能与设计之美的组合。

向走自主开发周边配件的独特路线的周边厂商HORI，今年秋天又有新周边产品问世了。想让你的PS2变成PSP陪你满世界飞吗？这件HORI的最新产品Compact TFT Monitor 2就能使你的梦想成真。这件产品其实是一个7英寸的超薄液晶显示屏，之所以说它能够把你的PS2变成PSP，是因为它可以连接在PS2上，让PS2像一部手提电脑一样拥有显示屏。该产品对应最新的超薄PS2（SCPH-70000），看看图片，它的厚度只有12.5mm，它和超薄PS2加起来的体积比一部手提电脑还要小！该产品与PS2本体使用同一个电源供电，内置Stereo Speaker、Stereo Head phone声音输出等等，此外它的画面显示还可以在16：9和4：3之间切换，这样在玩一些支持16：9的游戏时就如鱼得水了。该产品预定在今年9月29日发售，价格为16800日元（含税），折合人民币约为1200元。

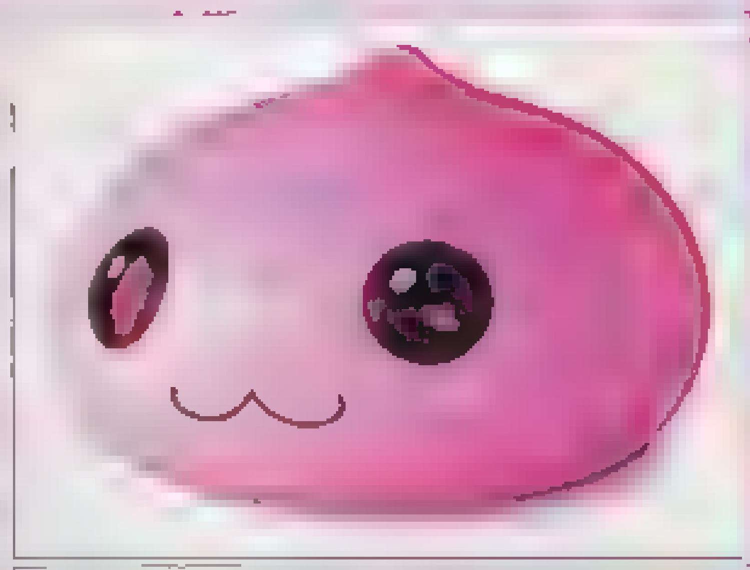


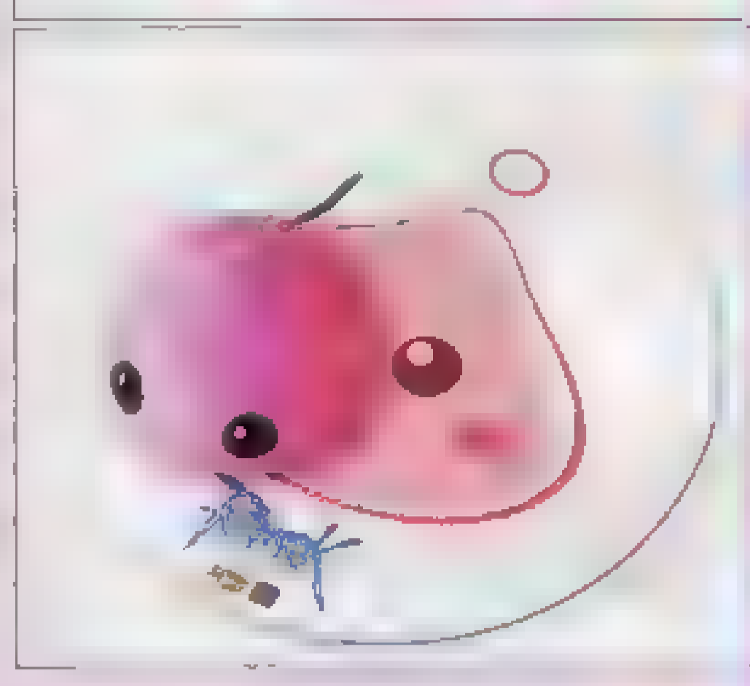
▲折合时的状态下 显示器比超薄PS2还要小一些。

阿迪觉得，这件新产品在外出旅行时应该能大派用场，还有一般宿舍里如果有两台电视就会让人有空间拥挤的感觉，在校的读者朋友嫌传统电视体积太大，不妨也可以买来试试。**【阿迪 提供】**

超级卡哇依的波利鼠标

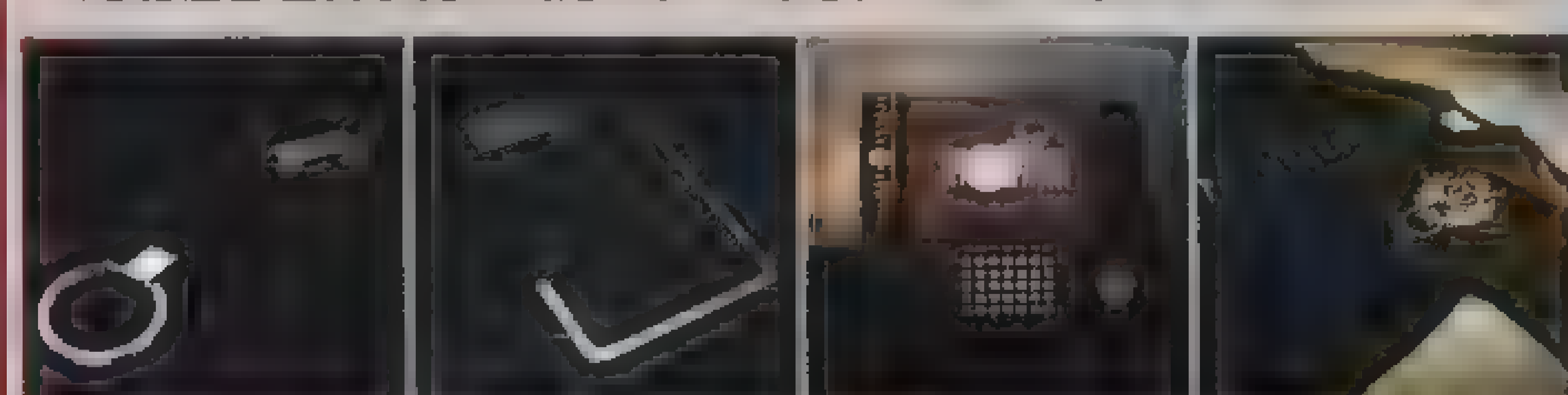
这里再为大家介绍一款HORI的新产品，它就是将于近期推出的广受女性玩家喜爱的波利鼠标！众所周知，PC上的网络游戏《仙境传说》不管是在韩国、日本还是在中国都有极高的人气，虽然该游戏已经推出几年，但其人气还是举高不下。《仙境传说》的周边历来走可爱路线，这次推出的波利鼠标也不例外，该鼠标以游戏中最具人气的粉红色波利为原型，同捆的鼠标垫上也印有波利的图案，不过样式有6种，而且是随机的。该鼠标为USB接口，对应Windows 98/2000/XP，是三键式的光电鼠标，预定今年秋季发售，价格为6090日元，样品则在本次的TGS上展出。这么可爱的鼠标各位是不是也想捏一捏呢？（>_<）**【邪魔天使 提供】**



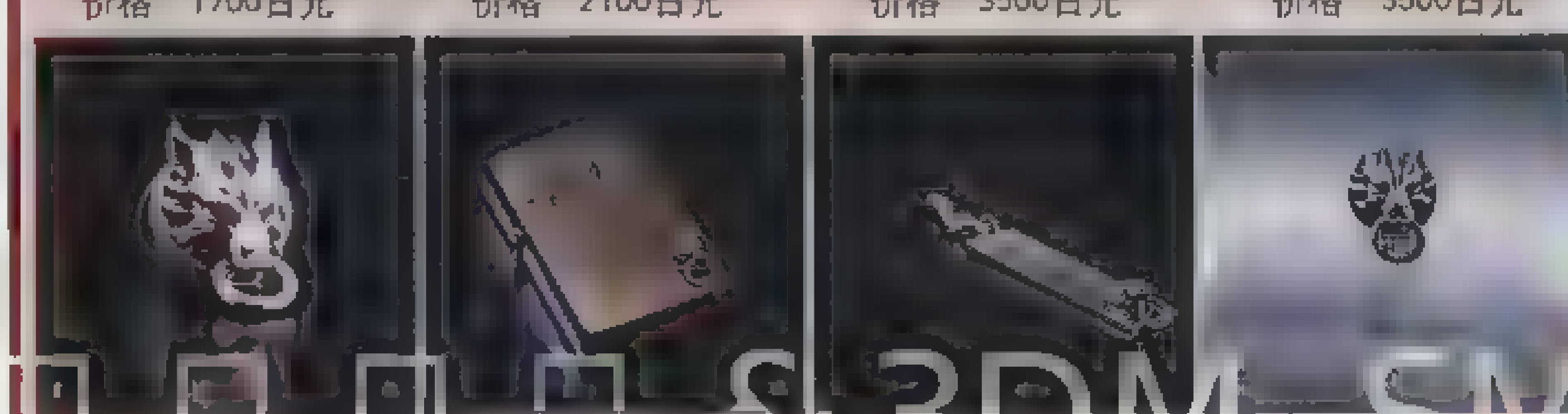


《FF VII AC》超酷周边大集结

相信看到本期合刊时，看过《FF VII AC》的玩家应该有不少了吧？对于本片，各位可能都会有自己的一套评价标准，而且泰坦也发表了自己的看法，胜负师在这里就不多说了。这回我们一起来聊聊Square Enix推出的关于本片的周边产品吧。现在关于《FF VII AC》的官方周边已有近20种，这些产品大都制作精美，风格统一，在简约中不乏时尚气息。而主角克劳德的标志图案“CLOUDY WOLF”也贯穿其中，极具特色，要是能装备上几件，一定能让各位玩家酷上几分。以下精选了一些供大家欣赏。**【胜负师 提供】**



名称	价格
项圈	1700日元
名片夹	2100日元
台历	3500日元
纯棉T恤	3500日元



名称	价格
银戒指	[illegible]日元
ZIPPO打火机	11000日元
手机链	1500日元
耳钉（单个）	5600日元

日本举办PSP版《WE》大会

9月15日，Konami在PSP上推出的首款足球游戏——《世界足球 胜利十一人9 无所不在》于日本发售，而为了庆祝以及为此次发售造声势，日本的biccamera公司也在发售当日于biccamera有乐町店举办了本作的竞技大会。本次比赛采用淘汰制，最先获得2连胜的前50名选手会获得特制手环，最先获得4连胜的前四名选手可以获得“Winning Eleven特制戒指”，至于获得3连胜的前16名选手便进入了在9月24日11点30分开始的决赛，而在此获得决赛冠军的那位选手，更是获得了日本国脚中村俊辅亲笔签名的足球。

目前，大陆版PS2主机也已经有了两款官方的中文版《WE》游戏，如果之后Konami还有继续发行简体中文版《WE》的打算的话，希望他们届时也能也在中国举办类似的活动。【卡伦 提供】



PS2版《生化4》要卖200万？



移植版的《生化危机4》要卖200万套？是的，这是Capcom最近公布的预计数字，他们预计到2006年3月为止，PS2版《生化4》的全球总销量为200万套！这是Capcom所公布的几个游戏预计销量中最高的一个。《生化》毕竟是SOUL最喜欢的游戏之一，于是看到这里SOUL立刻联想到了许多问题：NGC版《生化4》现在的销量是多少？当年DC版和PS2版《生化 代号：维罗尼卡》的销量又分别是多少呢？现在的PS2版销量能不能达到全球200万的目标？

不知道各位《生化》玩家是不是也对这几个数据比较感兴趣呢？不管怎样，SOUL还是花力气找来了这些数据——NGC版《生化4》到目前为止的全球销量为123万套，其中美日欧销量分别为：66万、21万、36万，成绩相当不错，其中欧美的销量预计还会继续增长。至于当年的DC版销量《生化 代号：维罗尼卡》，全球销量为114万套；相隔1年多以后推出的PS2完全版的销量则为全球132万套！

如果照这样预计的话，那么将来PS2版《生化4》的销量还是很有可能超过NGC版的，例如达到150万套，再加上PS2版新增的要素那么多，比如新服装、新武器、新剧情、新模式，那么PS2版达到200万套看来还是蛮合理的预计……当然，现在这一切都还只是猜想，哈哈。不管怎样，SOUL只希望PS2版《生化4》能够卖得越多越好，这样，《生化5》或是未来的《生化》才能更好，对吧？另外顺带一提，Capcom对本财年《新鬼武者》的全球预计销量为130万套，这个预计好像有点低哦，SOUL还是挺看好《新鬼武者》的。(^_^)【SOUL 提供】

品味就是不一样！



▲森气楼的原画果然还是那个味道，精致有余，但缺乏生气。在这里必须得说，他的画风绝不可能适合《战神》！

我们常说东西方文化的差异导致东方人与西方人在行为与观念上都存在着不少差异，而现在，随着游戏产业这块蛋糕被越做越大，东西方文化的交融在游戏行业中也体现得淋漓尽致。举个小例子：

去年年中由MIDWAY发行的动作游戏《超能力特工》(PSI OPS)一经发售便获得了欧美玩家的一致认可，游戏将奇思妙想的超能力融入到激烈的第三人称动作射击游戏当中，特别是游戏本身出色的物理引擎更是给玩家们留下了相当深刻的印象。近日，Capcom宣布他们拿到了两款在欧美有着绝佳成绩的动作游戏在日本的发行权，其中之一就是这款《超能力特工》(另一款是评价更高的《战神》)。不过，Capcom似乎对《超能力特工》的人设有些放心不下，担心日本玩家会对那个粗犷的男主角不感冒，为此，Capcom特地为这款游戏重新绘制了一幅游戏插画，力求更加符合日本玩家的审美观。至于这幅日版插画的作者……熟悉《KOF》的玩家应该不会不知道吧？【GOUKI 提供】



▲《超能力特工》的美版人设，估计喜欢的人也不会多。

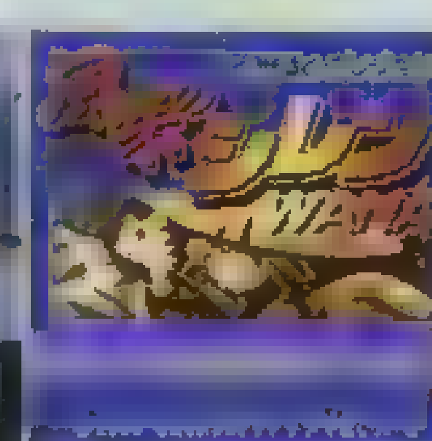
Chunsoft名作登陆手机

Chunsoft公司日前宣布，将在今年10月份把曾在家用机平台大受好评的著名音像小说游戏“《街》系列”的第三部——《街·命运的交错点》及号称“可以玩1000次的RPG”——《风来的西林WANA》移植到手机上(对应iMode)。《街》的特色是能让玩家选择多名主人公从多视点进行游戏，而且真实的人物与景色图片会带给玩家极大的投入感；而随机迷宫RPG《风来的西林WANA》这次的主题则是“陷阱”，这预示着主角将在迷宫中遇到各种各样的明枪暗箭，其战略性想必也得到了不俗的提升。这两款手机游戏的收费方面是每款每月300多日元，不算太贵，不过，目前提供该游戏下载的服务仅限于日本境内，不知国内的FANS何时才能玩到同步上市的最新手机游戏呢？【多边形 提供】





▲《街》的游戏画面全部是以真人照片构成的，完全的真人演出带来很强的投入感。





▲《风来的西林WANA》绝对会成为最耐玩的手机RPG之一，不知道会不会移植到掌机上呢？

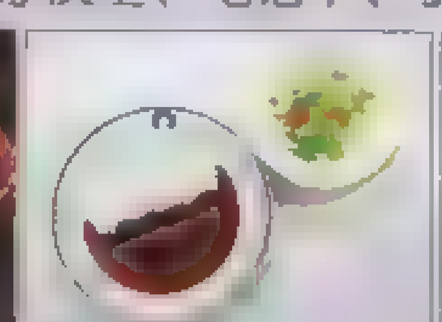
欢迎来到樱花咖啡屋



“《樱大战》系列”早已经超越其本身所在的游戏领域，成为一个多平台、全方位创造利润的知名品牌。就拿SEGA开设在东京池袋和大阪心斋桥的两家专门销售各种周边产品的“太正浪漫堂”来说，里面不仅有数不清的相关音乐CD、OVA、人偶、手办模型、电话卡、小说、饰物等，甚至还设有《樱大战》的主题咖啡屋。当然，这里可不光是贩卖咖啡，还有许多美味可口的“樱战食品”，这些就足够令“樱战迷”们再次乖乖地掏出自己的荷包了。【D·S 提供】



▲樱的爱之饭团套餐。



▲大神海军咖喱饭。



▲红兰的乌龙茶套餐。



▲蔷薇组爱之腊肠沙拉。



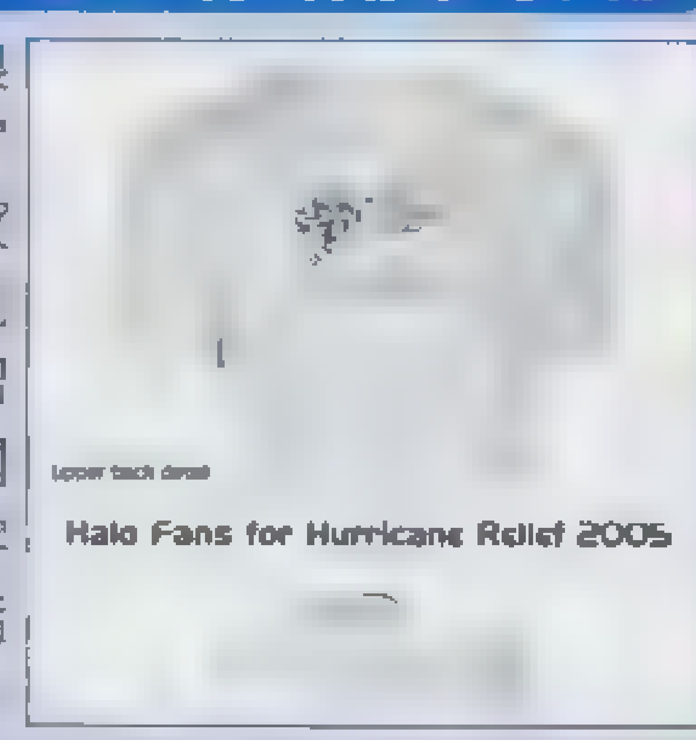
▲织姬的超辣批萨。



▲米田的烧酒与下酒菜。

《光环》特制T恤义卖赈灾

8月29日，美国路易斯安那州新奥尔良市遭4级飓风“卡特里娜”袭击，“卡特里娜”飓风酿成了美国历史上“最昂贵”的自然灾害，根据估算，最终全部救灾费用将达到3000多亿美元，目前美国红十字会正号召社会各界积极捐助。因“《光环》系列”而闻名的Bungie Studios目前也正响应红十字会的号召，举办《光环》特制T恤的义卖活动。这件白底T恤上画着卡通造型的Master Chief一脚踢走Katrina的图案，下面写着“对抗洪水(FIGHT THE FLOOD!)”。这件T恤的售价为19.95美元，每卖出一件，Bungie就会向红十字会捐赠15美元。该活动公布之后立即获得了玩家们的积极回应，由于玩家们的订购数量大大超出想象，Bungie Studios表示该T恤的出货时间可能会有所延迟。【星夜 提供】



中村正人与索尼克



▲喜欢日本音乐的朋友对"梦想成真"组合一定不陌生吧。

或许现在的《索尼克》给玩家的印象就是高速的奔跑和振奋人心的摇滚音乐，但事实上在早期MD上的《索尼克》作品中，采用的是另一种轻松的音乐。当年《索尼克》之所以能畅销，相信这个是必不可少的因素。这些音乐的生父正是日本著名组合"DREAM COME TURE"的中村正人(以下简称中村)先生所创作。恰逢明年是索尼克的诞生15周年，于是SEGA官方对中村先生进行了一次简单的采访，探索当年创作《索尼克》音乐的秘密。以下是这次访谈的主要内容。

——当初被说服为游戏作曲的原因是什么？

中村■其实最初被邀请作曲时确实觉得有点惊讶，毕竟这是另一个领域的工作。后来从开发小组那边听说要把本作打造成"超越马里奥"的游戏，这时内心就有一种莫名其妙的冲动，我也知道"马里奥"可是当时的"老大"的，之后就下定决心帮忙了。

——第一次负责游戏音乐有什么难处？

中村■其实并没有太大的难处，恰好当时流行使用电脑制作乐曲，演唱者和任何娱乐事业都在使用这种新科技，我也正好用来制作《索尼克》的音乐。

——当时是以什么意念去创作乐曲的？

中村■起初我是从游戏的背景开始想像乐曲的风格，后来想像到这款游戏是一部电影时，灵感突然就出来了。尤其是在BOSS战时，我下意识地就想到了某国外电影的刺激场景，于是创作起来十分顺利。不过有时看到索尼克在游戏中跑得那么快，就会觉得自己的节奏赶不上呢！(笑)

——第一首创造出来的音乐是哪一首？

中村■是《GREEN HILL》(第一关BGM)，然后才是Opening音乐。现在要把音乐给别人的话使用Email就可以实现了，但以前可是灌录进卡式磁带以邮寄方式送过去的啊！工作人员在听过后觉得可以便处理进(MD)开发机中，然后把开发机寄给我让我试听，我说满意后才算是完成了一首……

——你本身有玩过《索尼克》吗？

中村■完成后我玩过了。本打算通关一遍把所有的音乐都听一遍，不过自己的技术完全不行，最后只好请制作人员使用秘技调成无敌状态玩。(笑)如果再不行，我就会找来吉田("DREAM COME TURE"组合的女主唱吉田美和)，她玩游戏可厉害了，《马里奥》也通关不少遍，最后还是让她把这个游戏通关了才能听完所有的音乐啊！

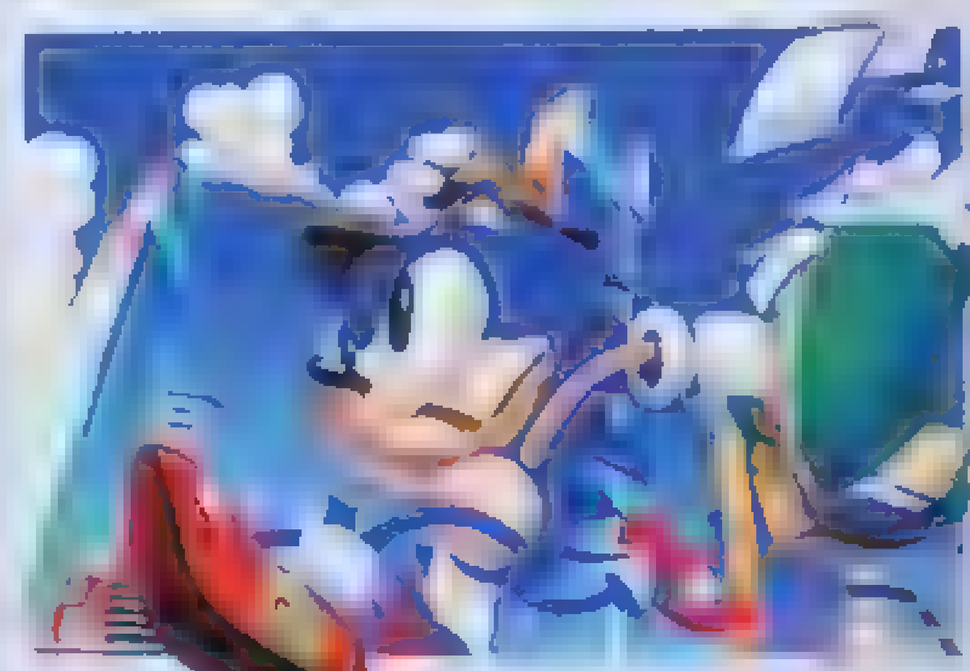
——能说一说制作《索尼克2》乐曲时的故事吗？

中村■当时我在伦敦制作组合的第四张专辑，不过《索尼克2》的音乐完成时间要比我的专辑早。之后刚好《索尼克2》也在当地发卖，几乎满街都在播放着游戏中的音乐，当所有的录音人员知道那就是我制作的时候对我敬仰万分，实在是十分感动啊！当时我的目标是格莱美奖项(1958年颁发给为音乐界作出最大贡献的全球性奖项)，通关这件事才知道要以音乐感动全世界人的重要性。

——明年是索尼克的15周年，能说说这15年中有什么与《索尼克》相关的故事吗？

中村■已经15年了啊……这15年无论去到欧洲还是伦敦，只要告诉别人"我是《索尼克1·2》的音乐制作者"，对方就会和乐意地与我们洽谈。比起我们的组合，他们会更喜欢那段回忆中的音乐。可以说是索尼克一直陪伴着我走们向成功的，现在想起来会忍不住流下热泪。

——最后给所有索尼克FANS说一句吧！



中村■《索尼克》，不，应该是《Sonic The Hedgehog》。我想那是这是我在日本第一次跨越文化的工作，能负责这部作品的是我人生中最大的光荣，我现在只能用"I'm proud of it"来形容我的心情，希望大家能一直喜欢它。【猫太 提供】

注重娱乐兼顾工作的利器
索尼HT系列液晶电视



正如在上一期杂志中介绍的，索尼新推出的HT系列配备有包括PC输入(DVI-D/RGB)、分量信号、视频合成信号以及S端子等多种视频信号输入端子，无论是现役主机还是即将推出的次世代机，都能够通过HT系列大显身手。由于采用高分辨率1280×1024(MFM-HT75W为1280×768)，在玩游戏时画面的清晰度自然可想而知，角色、场景的各种细节都逃不过我们的眼睛。由于HT系列液晶电视采用了高分辨率液晶显示屏，另外又使用了强光滤光器、屏幕低反射涂层等技术，因此很好地避免了普通液晶屏因观赏角度不同(水平和垂直观赏角度均为170度)而产生的亮度以及色彩方面的失真，这一点对想用来玩游戏、看影碟的人来说绝对是最好的消息。除此之外，HT系列液晶电视还外置了先进的光感器，它能够根据居室光线的强弱自动调节屏幕的亮度，这样即使是夜里关着灯玩恐怖游戏也不用担心眼睛会疲劳了。不过即使如此也还是希望大家能在持续玩1小时游戏后休息15分钟(笑)。



HT系列液晶电视与电脑通过简单的连接就能够成为标准的液晶显示器，其优异的性能不仅能让每一名使用者满意，而且利用智慧型PIP子母画面功能还能欣赏到电视节目或其他视频内容，让生活繁忙、需要长时间工作的使用者可以实现边工作边享乐，体验不同于以往的工作乐趣。另外，由于内置了SRS WOW空间环绕声系统(包括一组6W中置低音扬声器和两组3W左右声道)，HT系列对声音的还原以及制造三维空间环绕效果方面绝不是普通液晶显示器所能媲美的。



最后要说的自然是HT系列液晶电视充满时尚感的外观。HT系列液晶电视将金属质感的外框与屏幕底部曲面相结合的独特外观设计可以说是颠覆传统的，其新颖、时尚的外观也正体现出SONY追求时尚与潮流的一贯风格。另外，HT系列液晶电视的可调节范围很大(向后倾斜角度最大可达20度)，而且采用人性化的倾斜底台，使用者只需轻压即可调整为最适合的观赏角度。



Q 胜负师大哥你好，在阅读UCG相关内容，采取了谨慎关注的态度很长时间后，我终于购入了传说中的PSP，可谓其爽无比。最近迷上了PSP版的《VR网球》，真是款好游戏啊！不过，世嘉的硬派游戏难度都很高，有时打得很窝火。我记得以前DC版是有秘技的，PSP版中有没有什么秘技啊？【北京 肖俊】

A **胜负师** 《VR网球 世界之旅》的确如你所说，是有秘技可用的，而且都是以隐藏指令的形式出现的。只要在主菜单中，按住L键不放，输入以下指令，即可获得各种特殊效果。(如果再次输入，则效果会消失。)需要指出的是，秘技固然好用，但使用后可能游戏的乐趣就会大幅下降，特别是《VR网球》这类游戏，所以使用前请衡量一下。

获得全部球拍和衣服	→ ← → → ↑ ↑ ↑
进入世界巡回赛模式时有100万元	↑ ↓ ← ↓ △ △ △
在世界巡回赛模式里每周赚2000元	↑ ↓ → ↓ △ □ △
进入黑白模式	↑ ↓ ← → ← ← ←
出现所有场地	↑ ↓ ← → □ □ □
可以使用国王和皇后	↑ ↓ ↑ ↓ □ △ □

Q 纱迦你好！你曾在《战国BASARA》的攻略中说森兰丸不好用。但我有不同的看法：森兰丸的确存在着能力值不高、武器不强、人设太KAWAYI的缺点(太可爱怎么也是缺点吗—_—)，但老天给了他一个超强的必杀技，只要用得好，对付任何敌人都没有难度！这个必杀技就是被纱大人说是极不好用的豪雷。豪雷虽然是向前方空中射箭，不好控制雷的落点，但只要把敌人引到靠墙的边上，让森兰丸面对着墙，你就可以一直不停地按△键了，因为这时的落雷会直接落在森兰丸的头上，敌兵根本无法靠近森兰丸，落雷会不断地把敌兵吸住，然后无论是什么敌人什么BOSS，就算是号称战国最强的"本多高达"，也照样毫无还手之力地死在可爱的森兰丸小弟弟手上，所以我认为战国最强应该是我们的森兰丸才对啊！你说是不是呢？【上海 陈中】

A **纱迦** 上海这位玩友说得很有道理。我曾在日前与几位友人讨论时发现了豪雷的这种特殊用法，但一直没在杂志上给他平反，这次就借陈中之笔昭示天下吧！攻略制作会受到周期的影响和截稿日的限制，可能会有一些疏漏，希望各位热心读者能够及时指出，这样除了能监督编辑的工作质量外，还能造福广大玩家，实乃一大善举。

Q 胜哥好！小弟前天入手平生第1部索氏主机——PS2(任氏也就1台FC，可怜啊！命苦啊！以下省去N个形容词！)通过UCG一年的栽培，爱上了SNAKE！因为不久后会有《MGS3生存》，所以暂时没去碰《食蛇者》！我对《生存》中的网络模式非常感兴趣，但不知道如何在家中上网？恳请胜哥指点一下，是不是要购入一些设备呢？小弟先谢过了！【上海 庄琪】

想一显身手的游戏达人看过来

Q 胜负师您好！我读UCG已经快两年了，我的梦想是成为动作游戏达人！这里有个问题想要向胜负师请教：我自认有几个拿手的游戏，但却不知道如何录制游戏影像，难道要用到摄像机吗？还是只需要使用电脑？麻烦胜负师能够说明一下。还有就是我应该怎么投稿到"热血最强"呢？投稿有什么要求吗？【上杉怜】

A **胜负师** 摄像机拍摄的游戏画面很难保证其清晰度，所以除非有特别的需要，(比如NDS和PSP游戏，或需要展示玩家操作动作的游戏)最好还是使用电脑来录制影像。当然，你要为自己的电脑配备视频采集卡才能够录制游戏画面。关于录像软件，胜负师曾经推荐过WinDVR 3，它的录像效果还不错，而且操作比较简单，家庭使用还是比较方便的。关于影像投稿要求，较早前我们曾公布过，但考虑会有大量新读者陆续加入UCG读者的大家庭，所以这里就再多说两句：我们对投稿的游戏并没有什么具体要求，新老游戏均可，但需要保证比较高的画质和音质，比如用WinDVR 3录制，那最好能提供1/2 DVD以上的MPG2格式文件。请不要自行对影像进行剪辑，如果影像文件过大，不使用网络传输，可刻成光盘寄给我们，一经采用，可在稿费中加算邮寄费用。温馨提示：投稿前最好能来信或发邮件与相关编辑取得联系，进行必要的沟通会大大提高投稿的刊登可能。(投稿咨询信箱：gamehalo@ucg.com.cn)

A **多边形** 首先，也是最重要的，你得有一台没有改过机的日版PS2。其次，如果是5万系的主机，还得再去买一块PS2专用网卡，美版日版皆可；如果是7万系的主机，由于自带网卡，这笔投资就可以省了。最后的一笔投资就是需要一张《MGS3S》的正版游戏啦。(最好是日版)然后用PS2接驳网络就可以上网玩《MGS3S》了，本作的网络功能可是完全免费的哦！

Q 胜哥好！正如你所说的，《神话传说》的流程真是太厚道了，战斗系统也很爽，让我打得如痴如醉。不过我正在挑战斗技场，魔法系角色真是太难用了，高级魔法的咏唱时间让我郁闷不已，请问有什么办法可以解决这一问题？另外，高连击数应该如何才能达成？【江苏 吴浩】

A **胜负师** 操作使用ブレス系(俗称就是魔法)的角色是可以缩短魔法的咏唱时间的，方法是当角色处于咏唱状态时不断转动左摇杆或搓动十字键，那么该角色的咏唱时间会减少近一半。这个方法在其他的《传说》作品中也是可以使用的。其实用魔法系角色挑战《神话传说》的斗技场，胜负师推荐采用物理攻击，那样反而更安全。首先要准备一件一定时间体力回复的装备，然后在战斗时按住防御键，在敌人攻击后就立即反击，然后再按住防御键……当体力比较低时就跑远一些等待体力自动回复，或使用回复魔法，这个办法虽然比较花时间，但却是一种十分安全的方法，就算等级比较低，也能成功挑战斗技场。(雪莉和诺玛的普通攻击动作慢，要使用前跳攻击，这样收招更快)高连击数在游戏中前期更容易达成。在对付一些体力较高的BOSS时，使用攻击力效低的武器，然后关闭所有魔法，让塞尔和克洛伊交替使用COMBO数较高的必杀技，(可将必杀技设定在快捷键上)这样就能比较轻松地达成数百连击了。另外有个小发现，在战斗中当连击数达到765时候，能够听到操作角色大喊一声"NAMCO！"可能是因为765的日文发音与"NA MU KO"比较相近吧。

Q 各位UCG的小编，你们好！小弟最近正在回顾一些经典的GBA游戏，其中就有《幻想传说》。这里有两个问题想请教：主角的奥义——是买的，不是升级后自动获得的——目前都是绿色的，怎么才能够使用啊？还有一个问题就是这个游戏有没有二周目？如果有的话，二周目的奖励是什么？游戏比较老，麻烦各位小编回忆一下。【南京 彭国贵】

A **胜负师** 这其实又涉及到"《传说》系列"在系统设计上的一个惯例，就是奥义的使用往往和两个要素有很大的关系。第一就是等级，等级不足时，奥义是无法使用的；第二就是必杀技的使用次数，奥义往往是由两种或多种必杀技组合而成的，在相关的必杀技达到一定的使用次数之前，就算取得了奥义也是看得到用不到的。可能是因为有一些必杀技并不怎么好用，所以你就忽略了，这样就造成了相关的奥义也无法使用。GBA《幻想传说》是没有二周的，自然也没什么奖励可言。

Q 胜负师你好！我是武汉KOF战队的徐小铁，想请教一下你关于《铁拳5》的问题。上次战队集会，却有很多人提议打《铁拳5》。我本身也是"铁拳FAN"，当然赞成。结果被男生部的一个队员打得很惨，他用的是尼娜。为了报仇，我决定用变态的布莱恩去干掉他，因为上次在游戏光环里见过胜负师使用布莱恩，我觉得这个角色很有特点。希望胜负师能指点一下。【武汉 徐小铁】

A **胜负师** 一个女孩子喜欢《KO 》喜欢《铁拳》还是比较难得的，不过因为布莱恩的使用心得写起来篇幅很大，所以在这里只小提几点吧。第一是布莱恩的连技难度不高，但下血很猛，特别是从下段技(↘LK)起始的连续技可减五成体力，↗RK的跳克下效果不俗，新浮空技→←RP可以达到最速风神拳的确认级别(13帧)，练熟小布的连技是绝对有必要的。还有就是布莱恩的墙壁攻击强力无比，在对手撞墙后，用LP RP LP追打，之后最速使用3LK，对手受不受身都是可以确定命中的。(5.1版中对这一点进行了削弱)以连击将对手推到版边，然后施以墙壁连技，有时可以打下八成以上的体力，具有一发逆转的可能性。其他招式的性能细节可能需要更多的实战来体会。

S 借此机会向关注胜负师的"铁拳FAN"说声对不起。之前小胜曾许诺说会尽量多写一些《铁拳5》的人物研究。无奈最近大作如云，版面紧张，且自己的工作任务也比较重，所以未能将人物攻略坚持下去。目前，《铁拳5.1》版本已经上市，不久后又会推出加强版《暗之复苏》，其中修正了很多角色的招式与性能，现在要是再详细介绍5.0版感觉也比较尴尬。只能希望《暗之复苏》会推出家用机版，到时小胜一定会再与中国"铁拳众"共勉。



邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

非语言因素

有一次在一个朋友家看到这样一个有趣的现象 一个中国人小范与一个日本人前田在互相交谈。小范的日语很好，特别是敬语很地道，所以两人谈话很投机。刚开始小范和前田分别坐在两个沙发上，过了一会儿，为了表示亲近和友好，小范挪到了前田的沙发上。又过了一会儿，小范几乎贴到了前田的身上。日本人很不习惯这种近距离的谈话，于是前田一边说话一边悄悄移动身体，以便与小范保持一定的距离。但小范不懂这个道理，你移，我也移，仍然是“人贴人”。当时我就想，前田心里肯定不高兴。

从这个小例子中我们可以看出，在你和日本人谈话时就算你的日语很好敬语很地道，但是如果非语言因素（比如谈话者的距离）没有掌握好仍然会让对方反感。所以，我想在这里简单说说在与日本人谈话时应当注意的四个非语言因素。

一是谈话者的距离。我们中国人谈话投机时，喜欢越谈越近，有些时候甚至勾肩搭背，以此表示双方的亲近和友好。而日本人不习惯这样谈话，你要是近一点，他就远一点，始终保持一定的距离。

二是谈话者的声音。我们中国人，特别是某些地方的朋友，谈话声音比较大。而日本人不习惯这样谈话，他们的谈话声音通常比较低，比较平和。

三是谈话者的表情。我们中国人谈话在某些场合，比如去政府机关办事或者去公司联系业务等等，表情比较严肃，以此表示郑重。而日本人习惯在谈话时面带轻微的笑容，以此表示对另一方的敬意。

四是谈话者的动作。我们中国人谈话时一般情况下是嘴在动身体其他部位并不动，也就是说没有附加的身体动作。而日本人在谈话时有这种动作，比如在表示感谢时他可能会鞠躬一下，以增强感谢的程度。

所以说在与日本人交流时要想获得对方的好感，除了语言因素之外上面这些非语言因素也需要适当考虑进去。



主持人邪魔天使的随笔

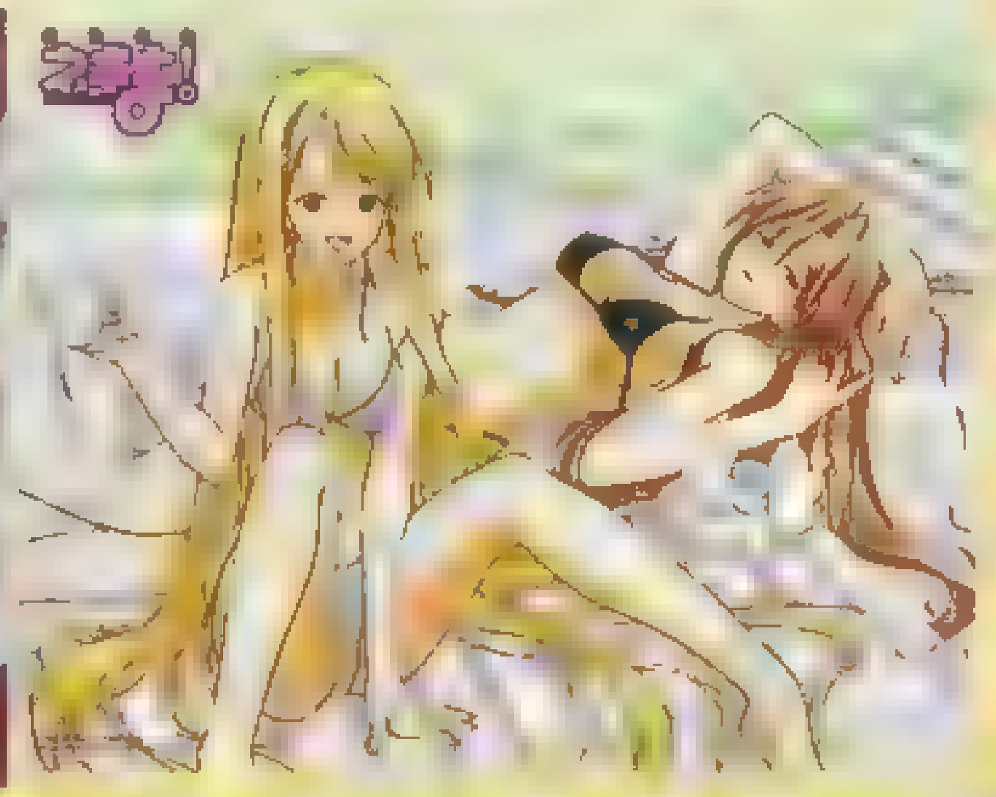
第二次前往日本东京参加TGS小邪觉得真是高兴，能够将自己学到的东西学以致用是一件很有成就感的事。不过在日本小邪也遇到了不少麻烦，有一件就是日语中各种鱼的说法，因为日本料理中有很多都是鱼料理，为了防止看到汉字说不出这种鱼叫什么，所以小邪专门打印了一张印有所有日语中各种鱼读音的纸，只要看到不知道如何读的，立刻拿出那张纸，极为方便。另外就是日本的咖哩个人觉得非常好吃，味道很浓很香，以至于小邪除了早餐外其余两餐几乎都要吃咖哩饭。特别是カツカレー（带炸鸡块）的咖哩饭，味道真的很香哦。



东瀛风采

对日语稍有涉猎的玩家应该都知道“痴汉”这个词是什么意思，它并不是指什么痴心汉子，而是指在电车或是夜晚的道路上猥亵女性的男子。特别是在电车上，痴汉行为屡有发生。但是日本女性在遭到痴汉行为时很少有吭声的，这是为什么呢？主要的原因有两个，一个是日本女性很怕出丑，特别是当众出丑，所以遇到了一般也不作声，等到下一站立刻下车；另一个就是日本人天生自信心不足，而痴汉行为却是对她们的一种承认，因为她们认为这些痴汉都是经过了选择的，在这么多女性中偏偏选中自己，那么自己一定是最有魅力的，所以这也满足了自己的虚荣心。当然，不管怎样到了下一站她们还是会冲下车的。不过小邪的同学就不理会这些了，有次她碰到这种事情立刻把那男子的手抓住，还把他揪到了警察局。（OTZ）





经典台词欣赏

让人类摆脱重力束缚的GUNDAM

——時代（じだい）は変（か）わる、ニュータイプは人（ひと）の変種（へんしゅ）ではない。まして、戦争（せんそう）の道具（どうぐ）でもない！

——jidai wa kawaru,nyuutaipu wa hito no henshyudewanai。mashite sensou no dougu demonai。

——时代将会改变。新人类并不是人类的变种，更不是战争的道具！

喜欢夏亚一直都超过阿姆罗，小邪觉得这种背负了很多宿命的角色其魅力是最大的。在U.C.系的高达中，个人认为夏亚所说的经典台词是最多的。当然，那沙扎比和夜莺也是吸引我的重要因素。（某修罗：我看这才是主要原因吧。）





绘梦人 大张正己的个性世界

文 阿修罗

大张正己从学生时代起就开始自主创作动画作品，从广岛县立宫岛高中毕业以后，加入了动画制作公司“葦PRODUCTION”，因在《超兽机神断空我》中的机体设定和原画广受好评而展露头角。

在《机甲战记 龙骑》前期的开场动画中，由于他所描绘的主力机体“龙骑D－1”风格非常独特，因此名声大噪，因此就开始专门为动画制作OPENING。

之后他监督制作了《饿狼传说》、《斗神传》等同名游戏改编的动画，并且还担当了《饿狼传说》和《超人学园钢帝王》的角色设定。

大张正己，身高181cm，体重75kg，可以说是一个比较健壮的人，他给人的印象就是始终在“战”，为了在作品中表现自己，做事从来不回头。

他曾与同为动画制作者、漫画家的石田敦子是夫妻。

最近在《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》中，他被邀请绘制断空我的最新特写画面。



性别	男
生日	1966年1月24日
出生地	广岛县
血型	AB
职业	卡通机械设定、角色设定、动画监督、动画OPENING制作



▲《超兽机神断空我》。



▲《破邪大星弹劾凰》。

大张正己 “第一次参与的动画是《超兽机神断空我》，工作中负责机体设定兼原画。后来担任了《战斗!!イクサー1》的机体监修，在这份工作当中认识了平野俊弘监督。我在做监督工作的时候受到了很多他的影响。接下来我认识了动画制作人合田浩章和角色设定师恩田尚。与这两位的相遇对我来说印象非常深刻，因为他们画的角色非常有特点，所以我到现在也非常佩服他们。”



◀▼《机甲战记 龙骑》。

大张正己 “实际上人和机器的区别并不是很大，人类是用身体，机体是用部件，所以只要觉得摆的姿势美丽就那么去制作。”

大张正己 “我的作品真正得到好评的大概就是从《机甲战记》的时候开始，当时并没有考虑以原作为基准，而是完全以自己的风格为准去制作。如果原作的要求太严格的话就无法大胆地去发挥，但对开场制作人的我来说，这无所谓，只要给观众带来满足感的话，我的工作就算成功了。不管原作是什么内容，我只要做好我的动画，这就是我的作风。”

▲大张正己笔下的、高达。



▼《机甲战记 龙骑》。

主要作品

监督及设定

超兽机神断空我	机械设定
[illegible]	机械设定
破邪大星弹劾凰	机械设定
DETONATOR [illegible]	监督
饿狼传说	监督 角色设定
[illegible]	监督
超人学园钢帝王	监督 角色设定
[illegible]	监督 角色设定
[illegible]	监督 机械设定
[illegible]	监督 机械设定
[illegible]	监督

动画OPENING

勇者王 [illegible]	[illegible]
太阳勇者 [illegible]	勇者特急 [illegible]
超时空要塞MACROSS [illegible]	魔法骑士 [illegible]
传说的勇者 [illegible]	[illegible]
	机甲战记 龙骑

其他

第3次超级机器人大战α 终焉的银河	超兽机神的特写绘画
GAME [illegible]	PC游戏 [illegible]设定
[illegible] FINAL [illegible]	

客串声优

超人学园钢帝王 [illegible]

3DM-SMV
www.plumbook.cn

大张正己 “最难忘的是《宇宙骑士》的开场，角色设定师在制作这篇动画开场的时候没有提出任何要求，也就是说我想怎么做就可以怎么做。”





◀ ▲《宇宙骑士》。



▶《恶魔战士》。



▼《饿狼传说》。



◀《盖塔机器人》。

大张正己 “在制作过程中我发现，我无法满足所有人，不能为了满足所有人而抛弃自己的个性来制作动画，这是我一直贯彻下来的作风，今后也不会去改变。我一向希望推出带有原创性的东西，比如说表情、动作等各方面，这可能就是我最独特的个性吧。”

大张正己 “在设定方面我比较喜欢《超人学园》相关的作品，而最喜欢的作品就是《VIRUS》的绘图。对近期的TV和OVA比较不满的就是服装、头形的设计比较古典，采用的都是比较传统的东西。有人说一个动画只要看第一集的话就大致能看出全部。现在的制作人相对来说都已经对动画不太感兴趣，包括游戏，很多影像的表现方法和场景的剪辑都很传统，看不出新鲜感。”

大张正己 “对于我来说，很不愿意看到自己的作品埋没在历史当中。因为发觉自己的极限大概是28岁左右，所以就决定趁着还能做的时候就全力以赴地去投入这份事业。表现自己，对我来说动画还是最合适的，因为动画可以做出真实影像无法做出来的事情。作为动画监督我有着自己的自尊心，现在流行数码电影，采用很多CG来制作动画，看着这些动画觉得不太顺眼。对我来说动画就是应该亲手画的，不管是哪种特殊的画面效果，基本上都可以用手来画。”



▲《VIRUS》。



▼《超人学园钢帝王》。



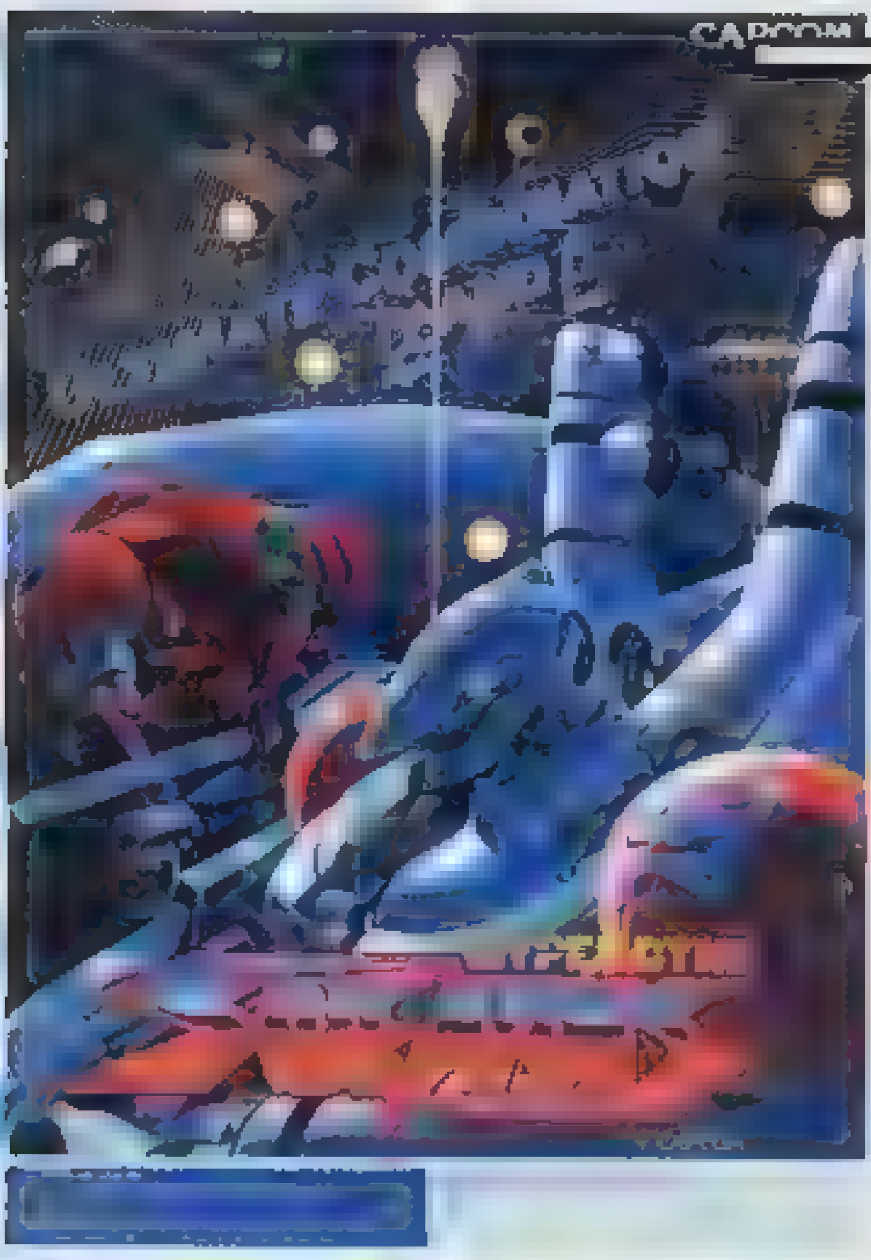
《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》中，为超兽机神重新绘制的特写。

街机游戏永不OVER

MAME Game Not Over

——模拟器之王MAME简介

文 蜘蛛
编 胜负师



▲《SIDEARMS》，Capcom的作品，可怜的蜘蛛当时没钱玩。

“《拳皇》系列”、“《侍魂》系列”、《1943》、《冲破火网》、《Air Duel》、《太空侵略者》、《异形风暴》、“《ASO》系列”、《兽王记》、《战区88》、《翼人》、“《野狼行动》系列”、《忍者蛙》、《泡泡龙》、《勇士们》、《恐龙快打》、《美国海军》、《战斗原始人》、《西游降魔录》、《黑暗街》、《战场之狼》、《魂斗罗》、《大金刚》、《脱狱》、《兵蜂》、“《双截龙》系列”、“《龙与地下城》系列”、《吞食天地》、《火凤凰》、《大家来找茬》、《饿狼传说》、《小蜜蜂》、《捉虫敢死队》、《原始岛》、《战斧》、《宇宙巡航机》、《坦克大战》、《荒野大镖客》、“《武装飞鸟》系列”、《铁钩船长》、《海底大战争》、《彩虹岛》、《斗神光辉》、《恶魔城》、《剑豪》、《国民教育委员会》、《三国战记》、《圆桌骑士》、《成龙踢馆》、《究极虎》、《忍者神龟》……

亲爱的各位读者朋友们请告诉我，上面的列表是什么？

蜘蛛最不愿意听到的回答是“过时的街机游戏”几个字。

曾经捏得紧紧的早餐钱换来的是几个游戏的代币，接着又换来了老师的罚站、家访和父母的胖揍——这些街机是我们的童年与少年，这些街机是我们对游戏的初恋，这些街机是已然逝去的街机黄金年代，这些街机是硬派激情的世嘉、豪放爽朗的Namco、细腻大气的Capcom、喧哗嚣张的SNK、枪林弹雨的彩京、特立独行的DATE EAST，岂是区区“过时的街机游戏”几个字所能包容？

曾经的理想是赚到足够的钱，把所有的街机一样买上一台摆在一个大仓库里，想玩哪个玩哪个，敞开机台下面那神秘的投币箱，想投多少币就投多少币，想听哪一段的音乐就打到哪里听！

现在，买下所有街机的理想就像在放学时才能偷偷看上几眼的那个漂亮邻班女孩子一样不知所踪，玩所有街机的理想却以另外一种意想不到的方式实现了。

今天，蜘蛛还想告诉大家，刚才的问题——列表是什么——还可以有另外一个答案：这些街机还是一个名叫MAME的模拟器支持的一小部分游戏清单。而且，只是微不足道的一部分——标准版本的MAME0.100版(即1.0版)支持5700多个游戏，这是指支持的包括不同版本的全部游戏的数量。比如说Capcom光在日本就发行了3个《超级街霸Ⅱ：新的挑战者》的正式版本，如果算上在美国和世界其他地区发行的版本，那就有九个了。如果把某个游戏的克隆版本只算为一个游戏的话，那MAME正式支持的游戏也有3100多个！所支持的ROM经过压缩尚有11G之巨，而这还没有算上容量高达28G的硬盘镜像！说一句MAME是街机的四库全书是不过分的。

这5700多个游戏起码囊括了30年街机游戏历史中80％以上的作品，从1972年的街机鼻祖PONG开始，到上世纪80年代的街机全盛时期的《吃豆人》、《铁板阵》、《兵蜂》、《沙罗曼蛇》、《怒》、《勇士们》、《古巴战士》等杰作，而上世纪90年代初期的《名将》、《快打旋风》、《四国战机》，90年代中晚期的彩京射击游戏、《铁拳》、《魂之利刃》到2002年为止的《格斗之王2002》、《龙吼》，总而言之，你曾经勤学苦练却现在又无法重温的游戏，你有时间看却没钱玩的游戏，你只见过一面却念念不忘的游戏，你只听别人神吹过却从未有缘一见的游戏，你压根不知道却在其他地方大红大紫的游戏，层出不穷的麻将游戏也好，风起云涌的格斗游戏也罢，他们全部都在MAME的版图之内，并且大部分已经被模拟，因为MAME的目标就是精确模拟所有的街机游戏，并且已经取得了巨大的成功！这么说吧：1995年之前的街机基板基本上被搞定，你亲眼在街机厅看见过的游戏至少模拟了95％！

祖父级的《太空侵略者》和当红炸子鸡NAOMI 2基板在MAME眼里一视同仁，红极一时的音乐游戏和无人问津的路人甲乙丙丁没有区别，只有尽力模拟与改进。正所谓“普天之下，莫非王土，率土之滨，莫非王臣！”的确，有些游戏的破解还没有完成，有的游戏模拟还不完善，更有的游戏根本无法找到ROM，但这丝毫无损于MAME的伟大！它已经支持的游戏数量令人瞠目结舌，它新支持的游戏每周都在增加，已经支持的游戏模拟效果每周都在改善！目前MAME遵守一个模拟器界一个不成文的规定——三年守则——即不模拟发行日期在3年内的游戏，以免损害游戏公司的利益。还有些游戏已经完成了模拟，只是由于游戏公司的抗议而不再支持。若非这两个原因，所支持的游戏数量还可以增加不少！如果诸位有心，找到支持这些游戏的MAME非官方版本也不是难事。

60兆的源代码，写下了全世界数百位优秀程序员的不眠之夜；5700多个游戏，绘出了街机30年发展史的宏伟画卷；全世界无数玩家的支持与使用，奏出了热血沸腾的街机交响曲

蜘蛛知道，不少读者已经知道MAME的存在，更有不少人和蜘蛛一样是MAME的“骨FAN”，然而令人遗憾的是，的确有更多的玩家读者并不知道MAME能将曾经以为再也不得一见的街机游戏带回到他或她的身边。与MAME的伟大相比，知道它的玩家还是嫌太少了！蜘蛛在这里郑重将MAME推荐给所有与街机有一面之缘或者一往情深的读者。

尽管心境已异，人事已非，但当熟悉的旋律又响起，往日的投币音效与标题画面至少能将你的思绪短暂地带回那和小伙伴一起偷偷去机房的岁月，不知这时的你是欣喜若狂还是热泪盈眶？

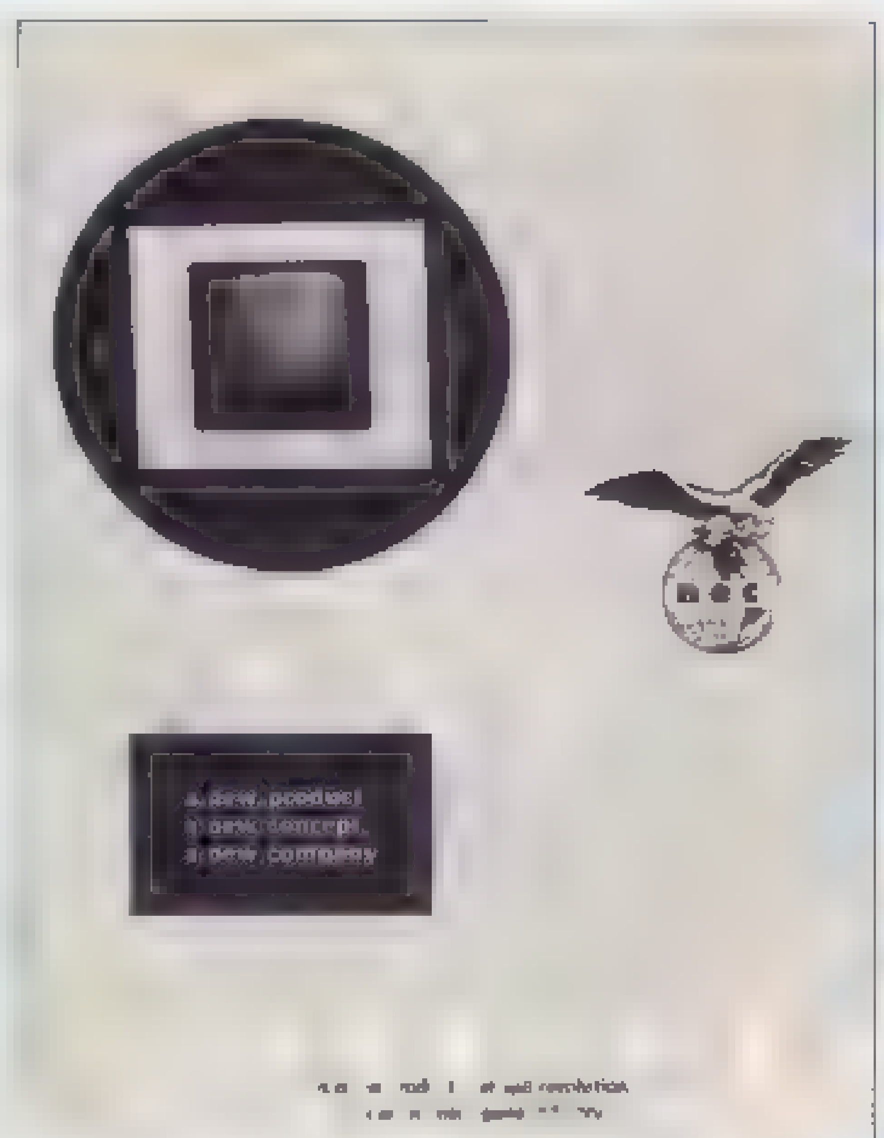
MAME的历史

如今光彩照人的MAME有一个平淡无奇的开端。

让我们回到很久很久以前——1996年的12月24日。意大利大学生尼古拉·萨莫里亚在圣诞晚会开始之前从Allard van der Bas的“街机模拟器编程知识库”下载的一套非常初步的“吃豆”模拟器的源代码。Allard的站台虽然早已关闭，但是它的精神直接体现在MAME中。我们今天能玩到MAME，还要小小地感谢一下这个不知名的站台。

当时尼古拉对于街机模拟器一无所知，不知道街机游戏和他所熟知的系统非常相似，也没想到还能够模拟街机。在经过对那些源代码的研究之后，他发现自己也能写街机模拟器！想写就写，他立即为自己的“吃豆”街机模拟器写下了第一行代码。接着，他又写了几个其他老掉牙的街机的模拟器。大约一个月以后，维护所有这些独立的模拟器变成了尼古拉的噩梦，他不得不把他们合并成为一个程序，并将合并后的模拟器命名为Multiple Arcade Machine Emulator(直译为多种街机模拟器，简称MAME)-MAME就这样诞生了。说到这个MAME的中文名，蜘蛛不由地想起前几年曾经有一套光碟将MAME直接称为“妈咪”——所有街机游戏的妈咪，想想还真堪称神来之笔呢！

MAME第一次为世人所知是在1997年2月5日的晚上11点32分，尼古拉放出了MAME的第一个公开版本01版。这一天对模拟器界的意义就像1963年2月17号对篮球迷的意义一样伟大的神降临到世间了！但是，蜘蛛向你保证，你在当时的模拟器站台上绝对看不见一点点欢呼雀跃，一如当年迈克尔·乔丹的产房外一样平静。在那个模拟器的黄金年代里，没几个人看好这个模拟器。模拟器站台每个月都会报导七八个这样的模拟器，模拟一下《吃豆》或者《太空侵略者》、《青蛙过河》之类的游戏，作者心



▲《PONG》，街机的祖师爷——看看我们还没有出生的时候街机是个什么样子。

情好的时候更新一两个版本，然后就杳无音信。

但MAME不一样。MAME不到一个月就开放了源代码，它使用是几乎每个程序员都掌握的标准C语言，并且从一开始就尽量设计成为可以方便的加入新驱动、移植的架构，鼓励合作开发。它不像当时其他一些模拟器一样依靠某一两个程序员的天才与热情，它站在任何有兴趣写模拟器的程序员的智慧之上，它最大程度地向所有人开放。海纳百川，有容乃大，博大的胸怀是MAME成功的根本原因，是MAME生生不息的力量所在！

任何人，尤其是尼古拉自己都没料到MAME发展得如此迅速。不出几个月，《魔界村》、《绿色兵团》、《1942》、《电梯大战》这样广受欢迎的游戏被加入MAME，MAME也逐渐成为模拟器站长和玩家的焦点，大家的热情被完全激发出来！人见人爱的MAME的影响像《块魂》一样越滚越大，成百的程序员向尼古拉提交自己写好的代码，尼古拉也将全部的业余时间投入到MAME中来。在其后的5年中，上世纪90年代之前的游戏几乎被MAME扫荡一空，NEOGEO的模拟加入了，CPS2的游戏加入了，彩京的射击游戏加入了，各种强悍的3D游戏加入了……他和全世界的模拟器玩家一起见证了MAME从丑小鸭变成白天鹅的全过程。MAME重要新版本的发布，就像全世界模拟器站台和玩家一个重大的节日。

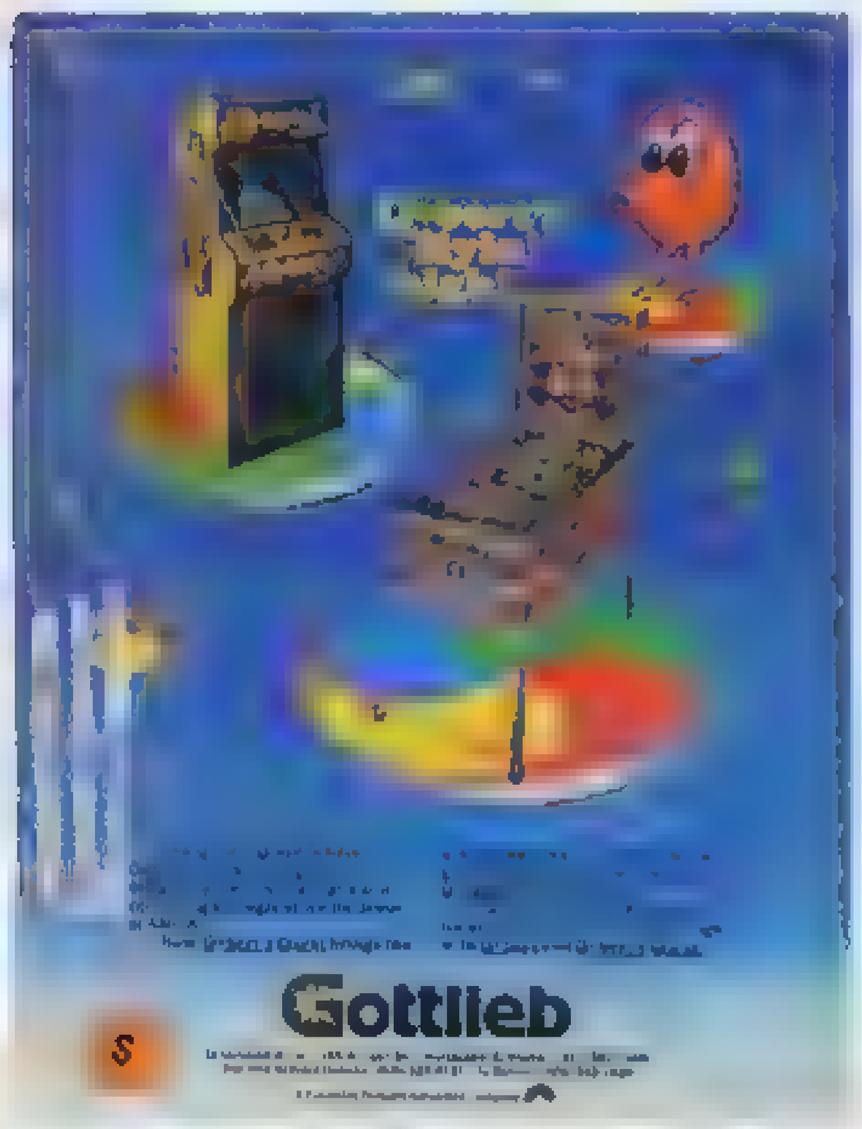
由于担任总协调员要消耗大量的时间和精力，尼古拉已经在两年前辞去了MAME的总协调员一职，由HAZE接任。两年多超负荷的工作也让HAZE筋疲力尽，前不久总协调员一职由阿隆·盖尔斯接任。尼古拉和HAZE也没有离开，仍以普通程序员的身分向总协调员提交各种代码。目前MAME保持着一个星期左右发布一个新版本的速度。可能是考虑到1.0版意义过于特殊，离MAME模拟所有街机的目标尚有距离，在0.99版之后，盖尔斯决定以新的版本号继续MAME，目前推出的0.100版就是事实上的1.0版。顺便说一句，由于MAME在模拟器圈子的旗舰地位，总协调员在模拟器界的地位约等于姚明之于中国男篮，舒马赫之于F1。

蜘蛛写到这里，觉得MAME有点像另外一个程序员缔造的传奇——Linux。事实上，他们都可以说是开放源代码运动产生的奇迹。他们都至少曾经遵守同样的开源GPL协议，都是一样依靠自己的魅力让全世界的优秀程序员为这些了不起的软件贡献出自己的聪明才智，并都造福了其他无数玩家和用户——请记住，MAME和Linux都是完全免费的。

向开放源代码运动致敬！

MAME的目标和意义

MAME的官方声明说MAME的目的是为了使街机以模拟器的形式保存下去，以免湮没在历史的长河里，他们不得不研究各个街机基板，目标是完全精确的模拟，而不仅仅是为了让大家玩到游戏——你看看，很多游戏在街机厅已经无从一见，至于很多玩家用MAME玩游戏么，这是没办法的事情，只能算做一个“很好的副作用”吧。



▲《Qbert》 名噪一时的益智游戏。

MAME的目的是文档记述和传承，而绝非盗版。MAME的目标是所有曾经摆进过街机厅的游戏——无论是游戏公司正式发行的还是经过破解、修改的版本，都在MAME的瞄准镜之内，这就不奇怪为什么大陆的特产——“降龙”、“屠龙”之类的版本也被包括进来。为了防止通过分析得出赌博机的规律，MAME原先是不支持任何赌博机的，但后来赌博机在事实上已经退出流通，MAME在前不久也将一些古老的赌博机包括进来。

但蜘蛛有理由相信，尽管MAME的目的是传承，但这帮程序员的目的绝对不是！如果有一天他说我加入MAME小组的目的是传承街机游戏，你千万别相信这些天才冠冕堂皇的鬼话，他们同其他所有的模拟器程序员一样，为MAME写代码是因为他们和我们一样都是玩家，他们热爱游戏，愿意牺牲掉自己的时间去让大家重温这些游戏！

关于MAME的精神，尼古拉曾经在一个访谈中说：

硬件在发布的6个月以后就被淘汰，怎么能够把计算机软件与书本相提并论呢？把软件的版权有效期延长到其所运行的硬件平均寿命的一个数量级之上是否合理呢？就算是不考虑硬件，软件是存储在比书本平均寿命短得多的物理介质上的。它必须得定期的备份保存（我记不起确切的数据，但是我想压制光盘的寿命应该在25年左右）。法律确保你备份自己软件的权利；然而，某些公司否认你的这项权力，或者是明确的，或者是隐藏的（使用防拷贝保护）。

你可以想象一下如果所有莎士比亚的戏剧在他那个年代就失传了，这个世界会是什么样子。或者，想象一下如果我们失去了很多几百年以前的艺术品会有多么遗憾。即使你不认为那些古老的街机游戏是艺术品，你可以认为它是我们文化的一部分，我们历史的一部分，我们生命的一部分，他们理所当然应被传承下来，供后人欣赏。就像我们对待文学、音乐、电影、绘画以及所有其他的艺术品一样。

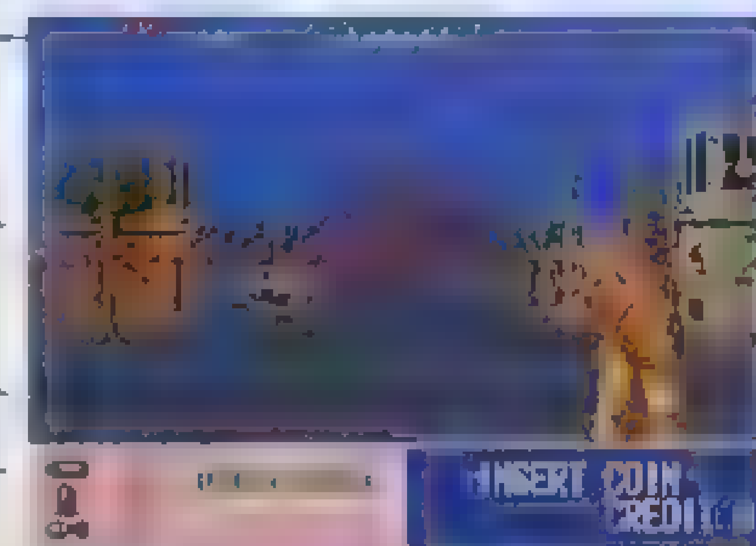
MAME相关软件

可能大家很难想到，MAME的官方版本到了WINDOWS XP时代依然酷得一塌糊涂，现在还是命令行界面的程序！其实，这倒不是耍酷，主要是考虑到MAME是一个通用性很强的程序，不然怎么向其他Linux、苹果、PSP、Xbox、DC、数码相机（真的，有柯达数码相机上的MAME，大家试过在数码相机的屏幕上玩《大旋风》吗？）等等平台移植呢？

当然大家一般是在WINDOWS平台下玩，要想使用图形界面玩MAME游戏的话，一定需要非官方制作的各种MAME图形界面版本，这些版本多数还提供了更多的功能，有的还支持了MAME官方版本所不支持的游戏。其中最著名的是MAMEPLUS和MAME32FX，大家可以下载后方便地对模拟器进行各种设定。偷偷告诉大家，如果你对街机游戏有什么值得炫耀的BT玩法，MAMEPLUS等还提供了录像功能，尽管向“游戏光环”投稿过来！

说到MAME，还有两个相关的东东蜘蛛也想说一下，一个是MAME的小弟——M1，蜘蛛曾经在2年前的UCG上介绍过这个软件。各位读者可以将M1理解为只能播放音乐的MAME。M1是MAME的重要程序员R·Belomot的作品，他将MAME中专门播放音乐的部分抽出来形成一个程序，玩家可以借助M1播放一千多个街机ROM中的音乐和音效。目前最新的版本是0.7.7版，支持1157个街机游戏，喜爱街机音乐的玩家一定要试一试，说不定就有你遍寻而不得的街机音乐呢！（官方网站www.emuhype.com rbelmont.mameworld.info）另一个软件是MESS，它的目标是模拟所有的电脑！从上世纪50年代主频不足1M的计算器直至80年代的苹果Ⅱ、90年代的超任、土星都在它的视野之中，不过MESS对于流行的主机模拟效果不佳，对普通玩家并没有多大意义。

后记



▲《雷霆行动》，《野狼行动》的续作 当时要两币一玩。

蜘蛛曾经无比懊悔地在UCG五周年纪念中回忆到：

最遗憾的时刻 篮球运动员可以分为两类：乔丹一个人一类，其他的所有人一类；同理，模拟器也可以分为两类：MAME一个就是一类，其他的模拟器是另一类。开模拟堂的时候总是想以后再介绍MAME也不迟，结果突然被告知以后杂志上将不再出现模拟器方面的专门栏目，真是措手不及。没有在最有影响力的游戏媒体上详细介绍这个几乎包办一切的街机模拟器之王，这是蜘蛛的罪过。

直到今年MAME推出0.100版之际，蜘蛛又向UCG的编辑聊起MAME，同样对MAME很感兴趣的纱迦大人决定向广大读者和玩家推介这个超级模拟器，于是有了这篇文章。

我终于可以赎罪了……

官方站点 www.mame.net www.mamedev.com（英文）

参考站点 无声模拟（已关站）[illegible]（中文）

[illegible]

[illegible] MAME [illegible] ROM [illegible]

访问各大模拟器网站的BBS

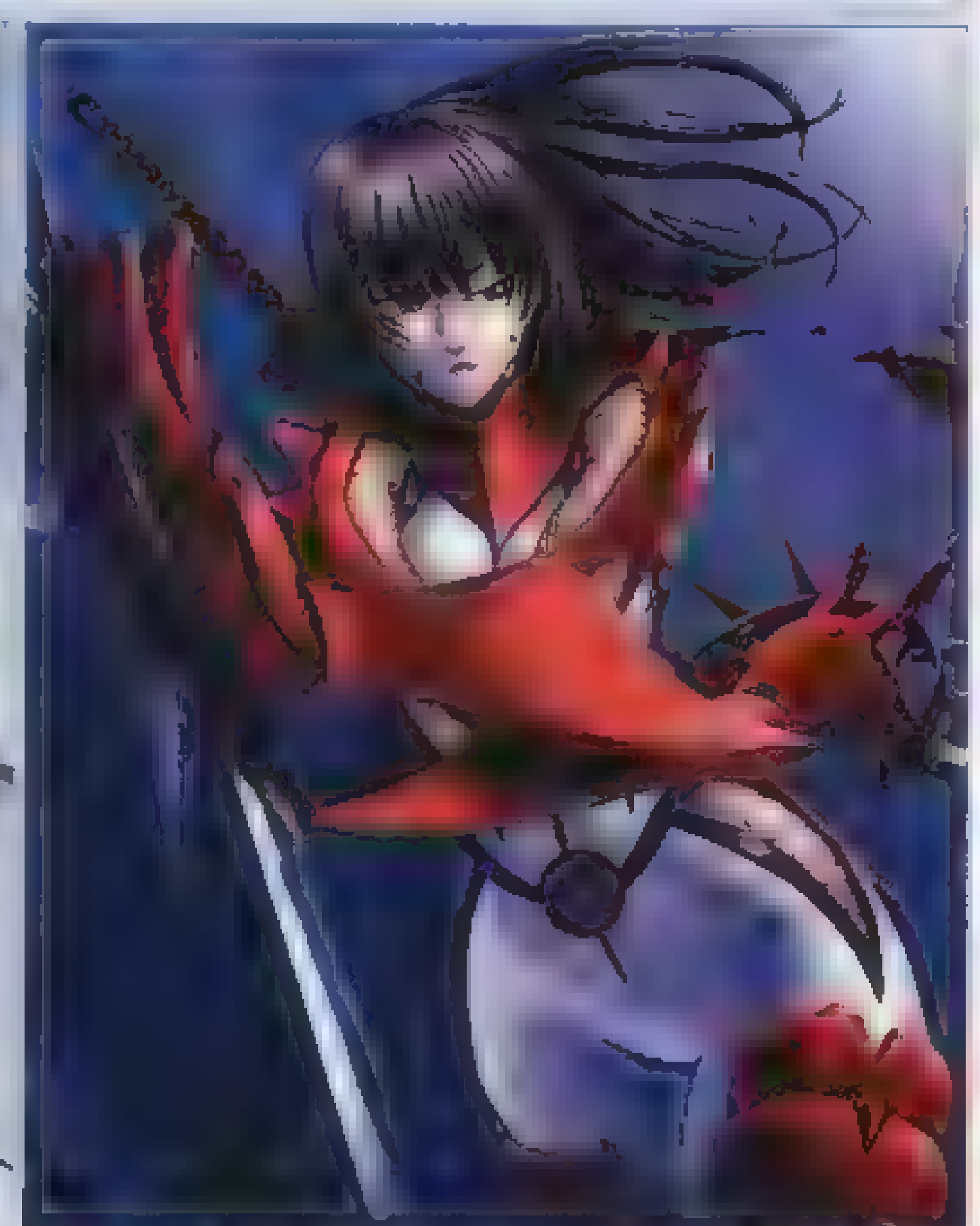
大家的秘密花园

一起来分享UCG的秘密画卷！

主题：众小编齐上阵

主持人SOZU语　又是合刊　大家的秘密花园 这一在合刊中才能出现的招牌栏目终于又能和大家见面了。而这次各小编还真是支出了一些 绝世好图　也算没有辜负大家的期待吧，呵呵





↑相当不错的《女忍》同人画　说起来，SEGA推出两作PS2的《忍》之后，不知道什么时候会推出《忍》的新作呢　[胜负师提供]

←来自前几个月Konami的优秀动作游戏《[illegible]》中，游戏的人设及原画风格大家一定印象深刻吧。负责该作人设的Konami画师名为石川史，这次为了纪念NDS上《恶魔城 苍月十字架》的发售，特地为本作绘制了这幅插画。石川版的未项[illegible] 白马[illegible]以及有角幻也都有着完全不同的魅力　要是以后掌机版的《恶魔城》游戏人设由石川来负责也不错啊。　[阿修罗提供]



←其实《工作室2》有不少很漂亮的原画图，不过猫太之前没有机会全部放出　这次终于是找到机会了　[猫太提供]



→《钢炼》爱德华的同人画　《钢炼》是在SQUARE ENIX发行的月刊漫画杂志《少年GANGAN》上连载的　这次到日本，S[illegible]才在书店里注意到这本是画杂志　结果一看，我的妈呀，一期就是800页的厚度…… 这这这……　[[illegible]提供]







↑这是插画家屋美东留早期画的《侍魂》Q版，超级可爱　当中的老角色也在《侍魂》最新作登场哦　[雨菡提供]

↑《机动战舰NADESICO》的同人画，是不是觉得这些风格曾相识　这的确不是一般的同人画，因为这是由知名插画家小原智志绘制的《机动战舰NADESICO》最近又参战GBA上的《机战J》，可以说是大显神威啊　[DS提供]

↑《FF7》之克劳德、萨菲罗斯、扎克斯同人画　这三个男人的命运也将是未来PSP上《FF7 CC》的关键点　[雨菡提供]



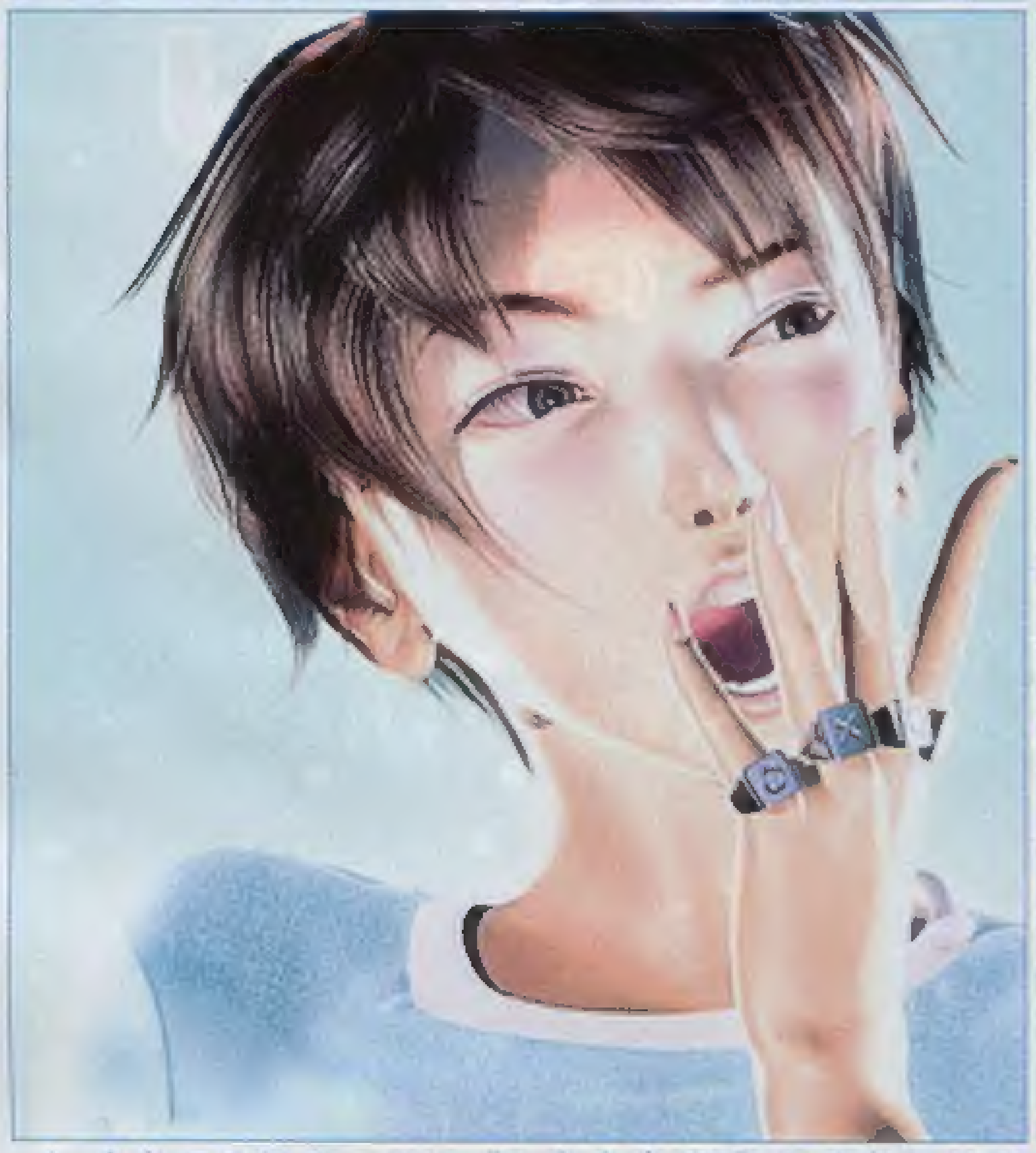


《最终幻想传说》？呵呵，其实这是1989年在GB上推出的《沙加》第一作的美版封面。GB上的三作美版《沙加》都是以"最终幻想传说"为命名的。而1991年推出的《圣剑传说》的美版则被命名为"最终幻想冒险"……[星夜提供]

MD游戏《魔神传说》封面，由SEGA于1993年推出，封面上的机体就是魔神皇帝哦。[阿修罗提供]

同样是漆原智志的作品，题材是《Z高达》。《Z高达》是高达动画史上具有很高地位的作品，其在《机战》游戏中的登场率也是高得令人发指。原作动画距今已经20年了……不过今年开始推出的剧场版将让更多人了解《Z高达》。[D·S提供]





永濑丽子插画，她从《山脊赛车PSP》起重新担任形象代言人，会出任《山脊赛车6》的代言人吗？[阿迪提供]



因地制宜采用不同的宣传手段。Capocm在这方面显然就是比较得心应手的，瞧右边这幅欧版PS2《生化4》欧版的封面，是不是很富有欧洲艺术气质？不过也太抽象了点。[SOUL提供]

《幻水》同人，刚推出的《幻梦狂想曲》玩过了没？什么？你只期待《幻水V》？[SOUL提供]





《鬼泣》同人画，集合了前两代的女主角。《鬼泣4》最近刚刚公布，新作女主角会是什么样的？[纱迦提供]



《罪恶装备》插画，SOUL可以说是在TGS亲眼目睹了该系列人气之高，SEGA展台只设置了两台PSP《罪恶装备》的试玩机，结果试玩者无数，而且还有不少女性玩家……[卡伦提供]



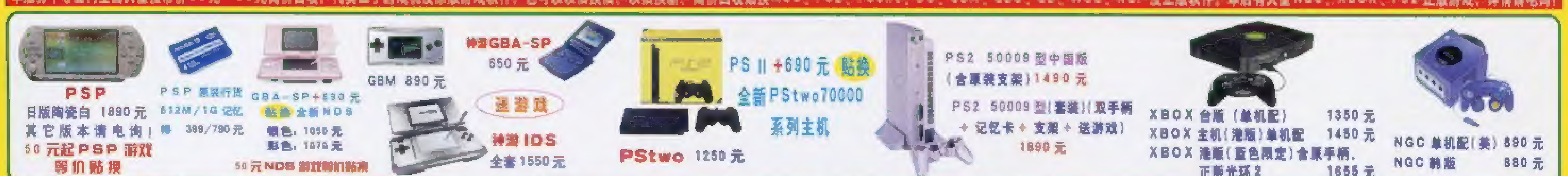
www.plumbook.cn



北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版　WWW.16177.com　邮购 维修 回收

（PSP 豪华版一台＋原装1G记忆棒＋原装贴膜＋原版盘自选一张＋USB线一条）2750元



PS2回收550－850元、PS回收110－180元、DC回收110－180元、NGC回收450－550元、XBOX回收680－880元、GBA回收180－240元、GBA－SP回收320－400元、GBC回收130－200元、GB薄机回收80－130元

PSP 正版盘
- 战国封神传 340/10
- 天地之门(中) 350/10
- 星际战士 350/10
- 天诛之忍大全 350/10
- 战国 350/10
- 实况8 350/10
- 自由野望 360/10
- 龙战士3 350/10
- 街头篮球 350/10
- 英雄传说 朱红之泪 350/10
- 死神 345/10
- FIFA足球 350/10
- 音乐方块 290/10
- 力撞兄弟合(美) 355/10
- NBA 330/10
- 电车GO 325/10
- 波波罗物语 335/10
- 炼狱 290/10
- 苍穹之巨龙 335/10
- 极品飞车 335/10
- 新天魔境之潜湾时代4 340/10
- 真三国无双 355/10
- 山脊赛车 335/10
- 合金装备 335/10
- 恶魔战士 328/10
- 大众高尔夫 335/10
- 捉猴P 335/10
- 泡泡龙 285/10
- 南梦宫博物馆 285/10
- 三国V(中) 345/10
- 永恒传说 335/10

NDS 正版卡
- 火影RPG2 350/10
- 恶魔城 350/10
- 马里奥 340/10
- 触摸卡比 350/10
- 星战前传3 350/10
- 一笔吃豆 340/10
- 任天狗 340/10
- 火影忍者3 340/10
- 准备英雄 350/10
- 牧场物语 350/10
- 高达G世纪 390/10
- 网球王子2005 420/10
- 比卡丘赛跑 320/10
- 大合奏 350/10
- 同期奏64DS 285/10
- 瓦里奥制造 320/10
- 恶为你而死 320/10
- 天堂独太 199/10
- 钻地先生 320/10

PS2 正版盘
- 鬼泣3 330/10
- 第2次机战α(9成新) 270/10
- 龙背上的骑士(9成新) 230/10
- 天诛3(9成新) 190/10
- 三国无双3 190/10
- SNK VS capcom2 190/10
- 枪版生化危机 180/10
- 化解危机2 170/10
- 封神演义2 280/10
- 剑道球会 150/10
- 合金装备 实体(9成新) 210/10
- 代号维罗尼卡(9成新) 220/10
- 最终幻想X(日版)(9成新) 590/10
- 最终幻想X(国际版)(9成新) 180/10
- 鬼屋外传(9成新) 90/10
- 宿命传2(9成新) 150/10
- 鬼武者(9成新) 210/10
- 鬼武者2(9成新) 180/10
- VR战士4(9成新) 150/10
- VR战士4(进化版)(9成新) 190/10
- 铁甲核心3(9成新) 180/10
- 格斗封神(9成新) 180/10
- 王国之心(9成新) 190/10
- R5 摩托(9成新) 150/10
- 刀魂2(9成新) 190/10
- 生与死2(加强版)(9成新) 120/10
- 忍者突袭(9成新) 150/10
- 合金装备2(9成新) 130/10
- 第2次超级机器人大战α(9成新) 270/10
- 铁拳4(9成新) 150/10
- 机动战士(联邦对吉翁)(9成新) 230/10

DC 正版盘
- 莎木 160/10
- 莎木II 280/10
- 代号：维罗尼卡 160/10
- 樱大战3 95/10
- 樱大战4 150/10

NGC 正版盘
- 生化危机4(9成新) 299/10
- 生化危机4(美版) 450/10
- 海贼王3(9成新) 150/10
- 红侠乔伊(9成新) 150/10
- 梦幻之星1+2(美版)(9成新) 230/10
- NBA 2003(美)(9成新) 150/10
- 极品飞车(美)(9成新) 170/10
- 索尼克DX(美)(9成新) 180/10
- 超级明星大乱斗(美)(9成新) 270/10
- 红侠乔伊(美)(9成新) 150/10
- 炸弹人(美)(9成新) 150/10
- 生化1 299/10
- 生化0 199/10
- 生化危机3(9成新) 190/10
- 生化危机1(9成新) 240/10
- 生化危机0(9成新) 180/10
- 塞尔达(9成新) 170/10
- 机战GC(9成新) 390/10
- 阳光玛丽奥(9成新) 150/10
- 银河战士 150/10
- 兰色风暴 100/10

XBOX 正版盘
- 御加1+2 限定版 390/10
- 魔幻战士 180/10
- 刀魂2 150/10
- 生或死沙滩排球 230/10
- 忍者龙剑传 270/10
- 生与死3(日版) 198/10
- 王牌飞行员 150/10
- 世界街头赛车2 150/10
- 魔牙员 150/10
- 光环 150/10

二手机专卖区（主机邮费35元．掌机邮费20元）

二手PS2主机39001/30001/30000/30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	990元
二手PS2主机50001/50002/50006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1050元
二手XBOX主机美版/日版/港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1250元
二手NGC主机美版/日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830元
二手GBA－SP主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550元
二手GBA主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390元
二手GBC主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280元
二手NDS主机＋原版卡	950元
二手GB薄机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150元
二手DC美版/日版/亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350元
二手PS主机5501/7501/9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	280元
二手PSone主机美/日/亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款　690/单机	360元
二手土星主机美/日/亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270元
二手日版原装SFC超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255元
二手PC－E加强版（附原版盘、原版卡）全套	458元

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 55元　GBA月光宝盒（记忆棒和金手指）4M/8M 55/85元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone配件

新品介绍
- PSP索尼512M记忆棒 450元
- PSP索尼1G记忆棒 890元
- PSP SANDISK原装512M记忆棒 550元
- PSP SANDISK原装1G记忆棒 930元
- PSP网络连接线 25元
- PSP大容量电池包 150元
- PSP原装罗技机座 250元
- PSP普通铁盒 75元
- PS2原装摄像头 275元
- PS2原装modem 345元
- GBA原装背光灯 180元
- PS2原装太鼓达人专用鼓 430元
- 京王子太鼓达人专用鼓 150元
- PSP专用金属盒 75元
- PSP原装HORI 75元
- 京王子PSP保护套 25元
- NDS京王子保护套 25元
- NDS多彩皮包 25元
- PS2 HORI原装手柄(含耳机) 330元

GBA配件　价格/邮费
- GBA充电器＋电源 29/5
- GBA对战线(2条) 10/5
- GBA对战线(4条) 15/5
- GBA专用灯 15/5
- GBA放大镜＋灯 30/5
- GBA七彩腰包 15/5
- GBA蛋甲 35/5
- GBA摇杆 10/5
- GBA/GBA-SP原装金手指 95/5
- GBA电视接收器 290/5
- GBA-SP专用耳机接口 20/5
- GBA-SP放大镜＋摇杆 30/5
- GBA-SP七彩腰包 20/5
- GBA-SP专用耳机 15/5
- GBA-SP专用原装电池(600毫安) 180/5
- GBA-SP专用超装电池(1200毫安) 75/5
- XBOX原装遥控手柄(可充电) 190/5
- XBOX分量线 50/5
- XBOX光枪 150/5
- XBOX原装记忆卡 120/5
- PS2原装遥控器 90/5
- PStwo 70000型专用遥控器 95/5
- PS2光枪1 50/5
- NGC 220V电源 120/5
- PS2、NGC、XBOX专用VGA 240/5
- PS2原装分量端子线 60/5
- PS2原装S端子线 90/5
- PS2原装8M记忆卡 140/5
- PS2手柄4分插 85/5
- PS2原装光头(拆机) 420/5
- PS2 39001原装光头 290/5
- PS2无线手柄 135/5
- DC光枪 50/5
- DC VGA 75/5
- DC FC模拟器 30/5
- DC GBA模拟器 40/5
- DC SFC模拟器(全新5碟装) 50/5
- DC MD模拟器 30/5
- FF10/FF8精装怀表 85/115
- FF10/FF8项链＋戒指 35/25
- FF10/FF8夜光手表 75/65
- FF10/FF8情侣表 130/120
- FF10/FF8 ZEP打火机 35/5
- FF10/FF8烟盒 35/5
- FF8/FF10项链套装 45/5
- FF8/FF10钱包 45/55
- 合金装备烟盒 40/5
- 合金装备火机 48/5
- 合金装备笔盒 40/5
- 便携液晶电视5寸(带遥控器) 650/5
- 便携液晶电视7寸(带遥控器) 780/5
- 便携液晶电视8寸(带遥控器) 890/5
- PSone金手指 65/5
- PSone原装屏幕 850/5
- PSone组装屏幕 430/5

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076
收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　工商行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛
乘车路线、地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、840路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）



www.plumbook.cn





MFM-HT75W MFM-HT95

索尼全新HT系列液晶电视，将高分辨率、高亮度液晶显示屏与索尼卓越的影像技术完美结合，出色表现明锐、细腻的画面。同时，HT系列配备的多种信号输入端子能与各种影音设备相连，构建专属于您的多功能影音娱乐天地，集电脑、电视、电影、游戏、数码影像于一体，为您带来不同凡响的多重视听体验。

所附图片系PlayStation2专用游戏软件《ICO古堡迷踪》© 2003 SCEI

www.sony.com.cn/Wega Sony(索尼)中国顾客免费咨询热线：800-820-9000 此产品可至全国各大商场及Sony VAIO Shop购买